USA's primary source for projector lamps

myprojectorlamps

MANUAL DEL FABRICANTE DEL PROYECTOR

BenQ

SP920

¿Necesita una lámpara de repuesto para este proyector?

www.myprojectorlamps.eu/es/ | www.myprojectorlamps.com.mx

Manual original del fabricante, sin modificar, como cortesía de MyProjectorLamps.com.
Todas las marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.

BenQ

Proyector digital SP920

Manual del usuario

Bienvenido

Contenido

Instrucciones de seguridad importantes 3

Introducción 6

Características del proyector 6
Contenido del paquete 7
Vista exterior del proyector.....8
Controles y funciones.....9
Proyector.....9
Mando a distancia 10

Colocación del proyector 12

Elección de una ubicación.....12
Obtención del tamaño de imagen proyectada preferido ..13

Conexión..... 16

Conexión de un ordenador o monitor 16
Conexión de dispositivos de fuente de vídeo.....18

Funcionamiento 23

Encendido del proyector 23
Uso de los menús de visualización en pantalla (OSD).....24
Protección del proyector 24
Uso de un cierre de seguridad para el cable 24
Uso de la función de contraseña.....25
Cambio de la señal de entrada 27
Ajuste de la imagen proyectada....28
Ajuste del ángulo de proyección.....28
Ajuste automático de la imagen 28
Ajuste del tamaño y claridad de la imagen.....28
Corrección de la deformación trapezoidal 29
Ampliación y búsqueda de detalles.....29
Selección de la relación de aspecto 30
Optimizar la imagen 31
Utilización del Color de la pared 31
Selección de un modo de imagen 31
Ajuste de la calidad de imagen en los modos de usuario..... 32
Configuración del temporizador de presentación.....34
Operaciones de página remotas...36
Cómo ocultar la imagen.....36
Congelación de la imagen 37
Uso de la función FAQ.....37
Bloqueo de las teclas de control...37
Funcionamiento en altitudes elevadas 38
Creación de su propia pantalla de inicio.....38
Ajuste del sonido 39
Configuración del modo de lámpara.....40
Personalización de los menús de visualización en pantalla (OSD) ..40
Apagado del proyector 41
Menús de visualización en pantalla (OSD).....42
Estructura del menú 42
Descripción de cada menú 44

Mantenimiento 48

Cuidados del proyector 48
Información sobre la lámpara.....49
Sustitución de la lámpara 50
Indicadores..... 53

Solución de problemas 54

Especificaciones 55

Especificaciones del proyector 55
Dimensiones 55
Tabla de tiempos.....56

Otra información..... 58

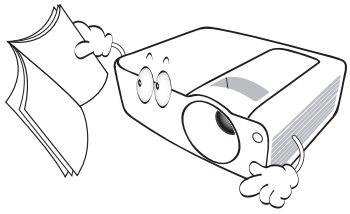
Información de garantía y copyright 58
Declaraciones sobre normativas ..58

Gracias por la compra de este proyector BenQ de gran calidad. El equipo se ha diseñado para ofrecerle una experiencia de visualización que disfrutará en varias situaciones. Para obtener unos resultados óptimos, por favor lea este manual detenidamente ya que será su guía en los menús de control y en su funcionamiento.

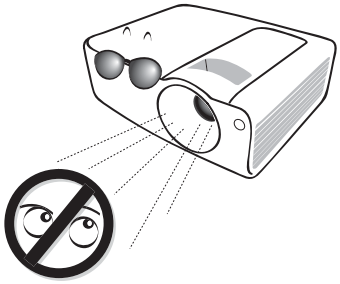
Instrucciones de seguridad importantes

Su proyector está diseñado y probado para cumplir los estándares más recientes de seguridad en equipos de tecnología de la información. Sin embargo, para garantizar un uso seguro de este producto, es importante que siga las instrucciones descritas en este manual e impresas en el producto.

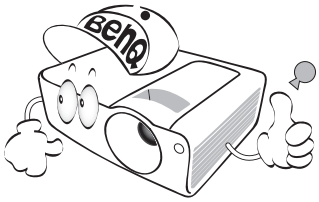
1. Antes de utilizar el proyector, lea detenidamente este manual. Guárdelo para consultas futuras.



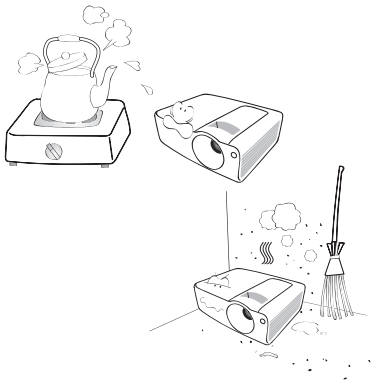
2. No mire directamente a la lente del proyector mientras está en funcionamiento. La intensidad del rayo de luz le podría dañar la vista.



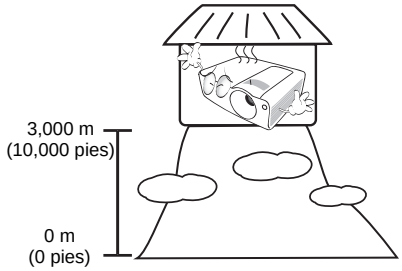
3. Para cualquier operación de mantenimiento o reparación, acuda a personal cualificado.



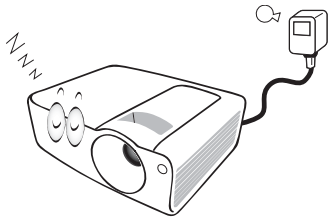
4. No coloque este proyector en ninguno de los entornos siguientes.
   - Espacios reducidos o con una ventilación insuficiente. Deje un espacio de 50 cm como mínimo entre la unidad y la pared y permita que haya suficiente ventilación alrededor del proyector.
   - Lugares en los que se alcancen temperaturas excesivamente altas, como en el interior de un automóvil con las ventanillas cerradas.
   - Lugares con una humedad excesiva, polvo o humo de tabaco, ya que se pueden contaminar los componentes ópticos, acortando la vida útil del proyector y oscureciendo la imagen.



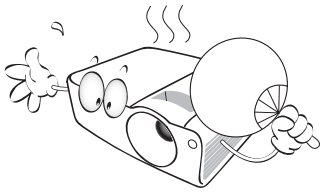
   - Lugares cercanos a alarmas de incendios.
   - Lugares con una temperatura ambiente superior a 40°C / 104°F.
   - Lugares en los que la altitud supere los 3,000 metros (10,000 pies)



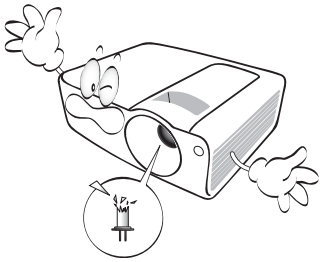
5. En las áreas en las que el voltaje puede variar o interrumpirse, se recomienda que conecte el proyector a través de una unidad de estabilización de alimentación, un protector de sobretensión o un sistema de alimentación sin interrupciones (SAI).



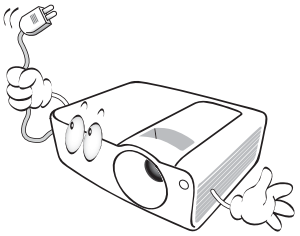
6. Durante el funcionamiento, la lámpara alcanza temperaturas extremadamente altas. Deje que el proyector se enfríe durante aproximadamente 45 minutos antes de retirar el conjunto de la lámpara para sustituirla.



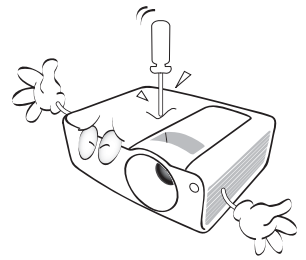
7. No utilice lámparas que hayan superado el período de duración indicado. Si las lámparas se utilizan durante más tiempo del indicado, en circunstancias excepcionales podrían romperse.



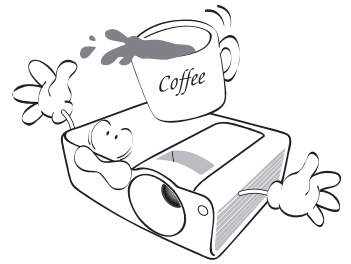
8. No sustituya la lámpara ni ningún componente electrónico sin desenchufar previamente el proyector.



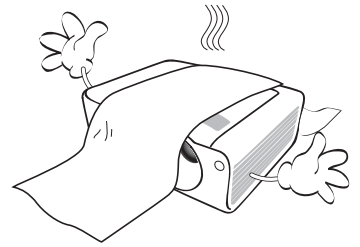
9. No intente desmontar este proyector. En su interior hay piezas de alto voltaje que pueden causar la muerte si las toca mientras están en funcionamiento. La única pieza que puede reparar el usuario es la lámpara, que tiene su propia cubierta extraíble.
No manipule ni retire el resto de cubiertas bajo ningún concepto. Para cualquier operación de mantenimiento o reparación, diríjase a personal cualificado.



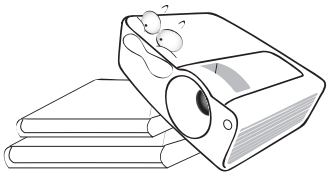
10. No pise el proyector ni coloque ningún objeto sobre él. De lo contrario, se puede dañar la unidad, además de provocar accidentes y posibles lesiones.



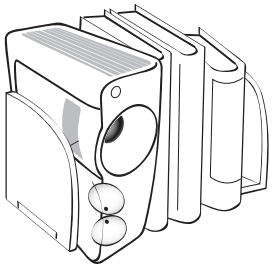
11. No obstruya los orificios de ventilación.
    - No coloque este proyector sobre una manta, otro tipo de ropa de cama o cualquier otra superficie blanda.
    - No cubra este proyector con un paño ni con ningún otro artículo.
    - No coloque productos inflamables cerca del proyector.



12. Coloque siempre el proyector sobre una superficie nivelada y horizontal mientras esté en funcionamiento.
    - No lo utilice si se encuentra inclinado de izquierda a derecha en un ángulo de más de 10 grados, o de delante hacia atrás en un ángulo de más de 15 grados. El uso del proyector de no encontrarse en una posición totalmente horizontal puede hacer que la lámpara no funcione correctamente o que se dañe.

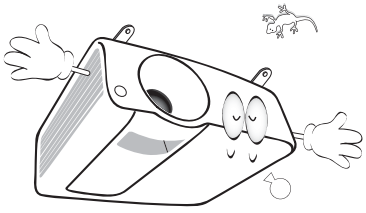


13. No coloque el proyector en vertical sobre uno de sus laterales. De lo contrario, podría caerse y dañarse o provocar lesiones.



14. Este producto puede mostrar imágenes invertidas para las instalaciones de montaje en el techo.

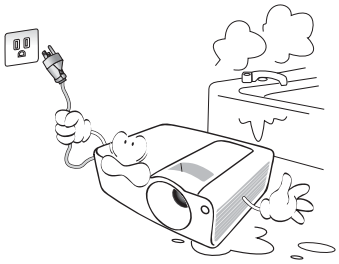
⚠ **Utilice sólo el kit de montaje en el techo de BenQ para instalar el proyector y asegúrese de que está colocado correctamente.**



15. Cuando el proyector esté en funcionamiento, se puede percibir aire caliente y olores procedentes de la rejilla de ventilación. Se trata de un fenómeno normal y no debe entenderse como un defecto del producto.

16. No obstruya la lente de proyección con ningún objeto cuando el proyector esté en funcionamiento, ya que dichos objetos podrían sobrecalentarse o resultar dañados e incluso provocar un incendio. Para apagar temporalmente la lámpara, pulse **BLANK** en el proyector o en el mando a distancia.

17. No coloque productos líquidos sobre el proyector ni cerca del mismo. Si se derrama algún líquido en el interior del proyector puede que deje de funcionar. Si el proyector se moja, desconéctelo de la toma de corriente y póngase en contacto con BenQ para su reparación.



⚠ Instalación del proyector en el techo

Deseamos que disfrute de una experiencia agradable al utilizar el proyector BenQ, por lo tanto, le informamos sobre este aspecto de seguridad para evitar posibles daños personales o materiales.

Si va a colocar el proyector en el techo, le recomendamos que utilice el kit de montaje en el techo BenQ, que lo ajuste correctamente y que se asegure de realizar una instalación segura.

Si utiliza un kit de montaje en el techo de una marca diferente a BenQ, existe el riesgo de que el proyector se caiga del techo debido a un montaje inadecuado por el uso de una guía o tornillos de longitud incorrectos.

Puede adquirir un kit de montaje en el techo de BenQ en el mismo lugar donde adquirió el proyector BenQ. BenQ recomienda que adquiera un cable de seguridad compatible con el cierre Kensington y que lo conecte de forma segura a la ranura de cierre Kensington del proyector y a la base de la abrazadera de montaje en el techo. La función de este cable es secundaria, pero sujetará el proyector si el ajuste a la abrazadera de montaje en el techo se afloja.

Introducción

Características del proyector

El proyector combina un sistema de proyección óptica de alto rendimiento y un diseño sencillo, haciendo de éste un producto altamente fiable y fácil de utilizar.

El proyector cuenta con las siguientes características.

- Proyección de doble lámpara seleccionable capaz de mostrar imágenes súper brillantes
- Corrección del color de la pared, lo que permite la proyección en superficies de distintos colores predefinidos
- Búsqueda automática rápida, que agiliza el proceso de detección de señales
- Función seleccionable de protección mediante contraseña
- Hasta 11 modos de imagen que ofrecen distintas opciones para diferentes tipos de proyección
- Administración de color 3D que le permite realizar ajustes de color según sus preferencias
- Bloqueo de la pantalla inicial para evitar el uso no autorizado
- Función seleccionable de refrigeración rápida para que el proyector se enfríe en un período de tiempo más corto
- FAQ para solucionar problemas de funcionamiento con sólo pulsar una tecla
- Temporizador de presentación que mejora el control del tiempo durante las presentaciones
- Lente de zoom manual de alta calidad
- Ajuste automático inteligente para obtener una calidad de imagen óptima
- Corrección de la deformación trapezoidal digital para ajustar imágenes distorsionadas
- Control de equilibrio de color ajustable para la visualización de datos/vídeo
- Lámpara de proyección ultra brillante
- Capacidad para mostrar 16,7 millones de colores
- Menús de visualización en pantalla (OSD) en varios idiomas
- Altavoces incorporados que proporcionan sonido mono mezclado al conectar una entrada de audio
- Potente función AV para proporcionar una imagen de vídeo de alta calidad
- Compatibilidad con componentes HDTV (YPbPr)
- Compatibilidad HDCP
- Compatibilidad HDMI 1.3

☞ • **El brillo aparente de la imagen proyectada puede variar según las condiciones ambientales de iluminación y la configuración de contraste/brillo de la fuente de entrada seleccionada; de igual modo, es directamente proporcional a la distancia de proyección.**

• **El brillo de la lámpara disminuirá con el tiempo y puede variar según las especificaciones indicadas por los fabricantes, lo cual entra dentro del funcionamiento normal y esperado del dispositivo.**

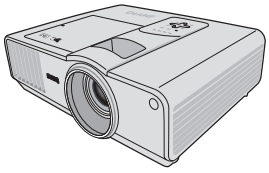
Contenido del paquete

Saque con cuidado el contenido y compruebe que tiene todos los artículos indicados a continuación. Si falta alguno de ellos, póngase en contacto con su proveedor.

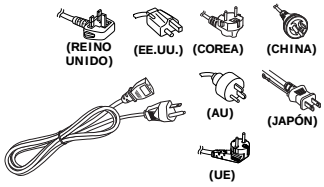
Accesorios estándar

Los accesorios que se facilitan corresponden al país donde reside, pudiendo diferir de los mostrados.

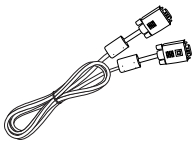
***La tarjeta de garantía sólo se suministra en ciertas regiones concretas. Por favor, póngase en contacto con su proveedor para obtener más información al respecto.**



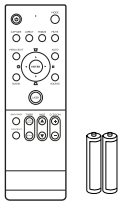
Proyector



Cable de alimentación



Cable VGA



Mando a distancia con pilas



Guía de inicio rápido



CD del manual del usuario en diversos idiomas



Manual del usuario



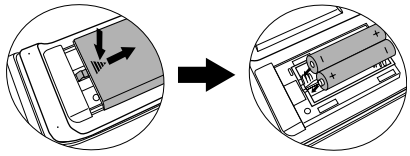
Tarjeta de garantía*

Accesorios opcionales

Para adquirir los accesorios indicados a continuación, por favor, póngase en contacto con su proveedor local.

1. Kit de lámpara de repuesto
2. Kit de montaje en el techo
3. Presentation Plus
4. Cable RS232

Instalación y sustitución de las pilas del mando a distancia

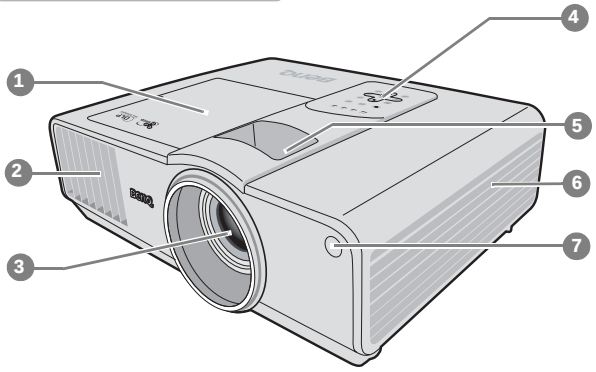


1. Para abrir la cubierta de las pilas, gire el mando a distancia para ver la parte posterior, presione sobre la pestaña situada en la cubierta y deslícela hacia arriba en la dirección de la flecha, tal y como se indica en la imagen. La cubierta se separará.
2. Extraiga las pilas (si fuera necesario) e introduzca dos pilas AAA teniendo en cuenta la polaridad de las mismas, como se indica en la base del compartimento. La polaridad positiva coincide con el signo (+) y la negativa con el signo (-).
3. Vuelva a colocar la cubierta alineándola en paralelo con la base y deslizándola a su posición inicial. Deténgase cuando encaje en su sitio.

- **No deje el mando a distancia ni las pilas en un lugar con mucha humedad o con una temperatura muy elevada, como la cocina, el baño, una sauna, una terraza o un vehículo cerrado.**
- **Sustitúyalas por pilas de un tipo idéntico o equivalente al recomendado por el fabricante.**
- **Siga las instrucciones del fabricante y la normativa medioambiental de su país para desechar las pilas usadas.**
- **Nunca arroje las pilas al fuego. Puede existir riesgo de explosión.**
- **Si las pilas están gastadas o si no va a utilizar el mando a distancia durante un largo período de tiempo, extraiga las pilas para evitar daños por fugas.**

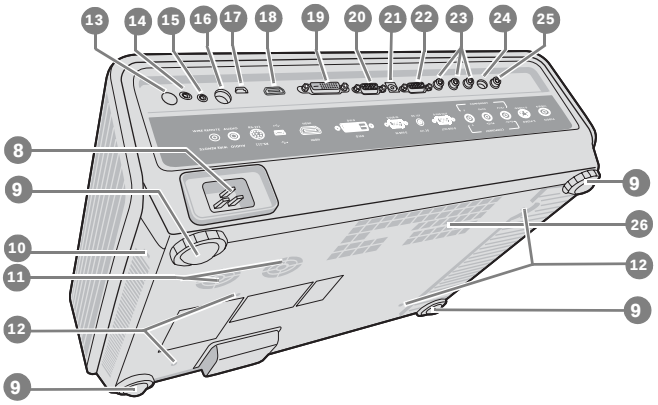
Vista exterior del proyector

Parte frontal/superior



Parte posterior/inferior

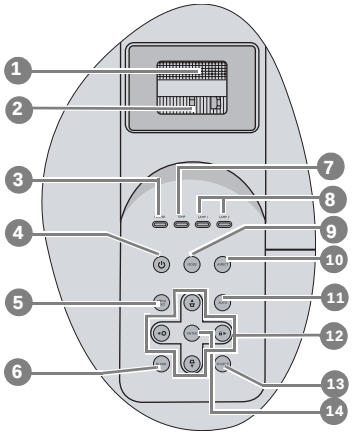
Consulte "Conexión" en la página 16 para detalles sobre la conexión.



1. Cubierta de la lámpara
2. Rejilla de ventilación (salida de aire caliente)
3. Lente de proyección
4. Panel de control externo (Consulte la página 9 para más detalles.)
5. Anillos de enfoque y zoom (Consulte la página 9 para más detalles.)
6. Rejilla de ventilación (entrada de aire frío)
7. Sensor frontal de infrarrojos del mando a distancia
8. Entrada del cable de alimentación de CA
9. Pies de ajuste
10. Ranura para cierre antirrobo Kensington
11. Rejilla del altavoz
12. Orificios para montaje en el techo
13. Sensor posterior de infrarrojos del mando a distancia
14. Puerto de control a distancia por cable
15. Toma de entrada de señal de audio
16. Puerto de control RS232
17. Toma USB
18. Puerto HDMI
19. Toma de entrada de señal DVI-D
20. Toma de entrada de señal RGB (PC)/Componente de vídeo (YPbPr/YCbCr)
21. Terminal de salida de 12V de CC
    Se utiliza para activar dispositivos externos como pantallas eléctricas, controles de luz, etc. Póngase en contacto con su proveedor para más información sobre cómo conectar estos dispositivos.
22. Toma de salida de señal RGB
23. Tomas de entrada de señal del Componente de vídeo (YPbPr/YCbCr)
24. Toma de entrada de señal de S-Vídeo
25. Toma de entrada de señal de Vídeo compuesto
26. Rejilla de ventilación (salida de aire caliente)

Controles y funciones

Proyector



1. **Anillo de enfoque**

   Ajusta el enfoque de la imagen proyectada. Consulte "Ajuste del tamaño y claridad de la imagen" en la página 28 para más detalles.

2. **Anillo de zoom**

   Ajusta el tamaño de la imagen proyectada. Consulte "Ajuste del tamaño y claridad de la imagen" en la página 28 para más detalles.

3. **POWER (Luz del indicador de encendido)**

   Se ilumina o parpadea cuando el proyector está en funcionamiento. Consulte "Indicadores" en la página 53 para más detalles.

4. **Encendido**

   Activa o desactiva el modo en espera del proyector. Consulte "Encendido del proyector" en la página 23 y "Apagado del proyector" en la página 41 para más detalles.

5. **MENU/EXIT**

   Enciende el menú de visualización en pantalla (OSD). Si el menú OSD está activado, sale y guarda la configuración del menú. Consulte "Uso de los menús de visualización en pantalla (OSD)" en la página 24 para más detalles.

6. **BLANK**

   Permite ocultar la imagen en pantalla. Consulte "Cómo ocultar la imagen" en la página 36 para más detalles.

7. **TEMP (Luz indicadora de temperatura)**

   Se ilumina si la temperatura del proyector es demasiado alta. Consulte "Indicadores" en la página 53 para más detalles.

8. **LAMP (Luz indicadora de la lámpara)**

   Indica el estado de la lámpara. Se ilumina cuando la lámpara presenta algún problema. Consulte "Indicadores" en la página 53 para más detalles.

9. **MODE**

   Según la señal de entrada seleccionada, se selecciona un modo de configuración de imagen disponible. Consulte "Selección de un modo de imagen" en la página 31 para más detalles.

10. **ASPECT**

    Selecciona la relación de aspecto de la pantalla. Consulte "Selección de la relación de aspecto" en la página 30 para más detalles.

11. **AUTO**

    Determina automáticamente frecuencias de imagen idóneas para la imagen que se está mostrando. Consulte "Ajuste automático de la imagen" en la página 28 para más detalles.

12. **Deformación trapez./flechas de dirección (/ ▲Arriba, / ▼ Abajo)**

    Le permiten corregir manualmente las imágenes distorsionadas a causa del ángulo de proyección. Consulte "Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 29 para más detalles.

    ◀ Izquierda/

    Inicia la función FAQ. Consulte "Uso de la función FAQ" en la página 37 para más detalles.

    ▶ Derecha/

    Bloquea las teclas del proyector. Consulte "Bloqueo de las teclas de control" en la página 37 para más detalles.

    Cuando el menú de visualización en pantalla (OSD) está activado, las teclas de flecha se utilizan como flechas de dirección para seleccionar los elementos de menú deseados y realizar los ajustes. Consulte "Uso de los menús de visualización en pantalla (OSD)" en la página 24 para más detalles.

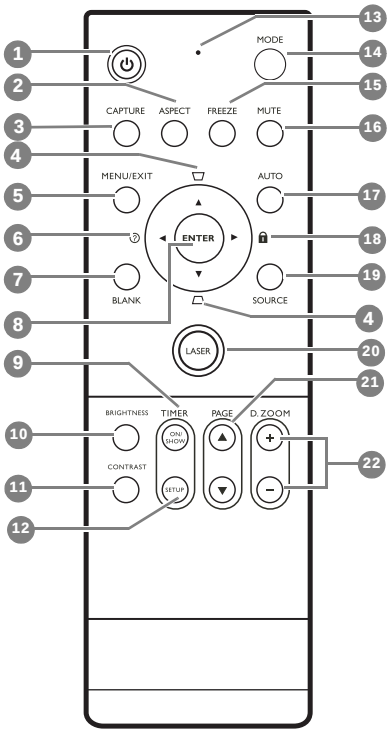
13. **SOURCE**

    Muestra la barra de selección de fuente. Consulte "Cambio de la señal de entrada" en la página 27 para más detalles.

14. **ENTER**

    Activa el elemento seleccionado en el menú de visualización en pantalla (OSD). Consulte "Uso de los menús de visualización en pantalla (OSD)" en la página 24 para más detalles.

Mando a distancia



1. **Encendido**

   Activa o desactiva el modo en espera del proyector. Consulte "Encendido del proyector" en la página 23 y "Apagado del proyector" en la página 41 para más detalles.

2. **ASPECT**

   Selecciona la relación de aspecto de la pantalla. Consulte "Selección de la relación de aspecto" en la página 30 para más detalles.

3. **CAPTURE**

   Captura la imagen proyectada y la guarda como pantalla de inicio. Consulte "Creación de su propia pantalla de inicio" en la página 38 para más detalles.

4. **Deformación trapez./flechas de dirección (/ ▲Arriba, / ▼ Abajo)**

   Le permiten corregir manualmente las imágenes distorsionadas a causa del ángulo de proyección. Consulte "Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 29 para más detalles.

5. **MENU/EXIT**

   Enciende el menú de visualización en pantalla (OSD). Si el menú OSD está activado, sale y guarda la configuración del menú. Consulte "Uso de los menús de visualización en pantalla (OSD)" en la página 24 para más detalles.

6. **◀ Izquierda/ ?**

   Inicia la función FAQ. Consulte "Uso de la función FAQ" en la página 37 para más detalles.

7. **BLANK**

   Permite ocultar la imagen en pantalla. Consulte "Cómo ocultar la imagen" en la página 36 para más detalles.

8. **ENTER**

   Activa el elemento seleccionado en el menú de visualización en pantalla (OSD). Consulte "Uso de los menús de visualización en pantalla (OSD)" en la página 24 para más detalles.

9. **TIMER ON/SHOW**

   Activa o muestra un temporizador en la pantalla según la configuración de su propio temporizador. Consulte "Configuración del temporizador de presentación" en la página 34 para más detalles.

10. **BRIGHTNESS**

    Muestra la barra de ajuste de **Brillo**. Consulte "Ajuste del Brillo" en la página 32 para más detalles.

11. **CONTRAST**

    Muestra la barra de ajuste de **Contraste**. Consulte "Ajuste del Contraste" en la página 32 para más detalles.

12. **TIMER SETUP**

    Introduce directamente la configuración del temporizador de presentación. Consulte "Configuración del temporizador de presentación" en la página 34 para más detalles.

13. **Luz del indicador**

    Parpadea o permanece fija de color rojo cuando se pulsa cualquier tecla del mando a distancia.

14. **MODE**

    Según la señal de entrada seleccionada, se selecciona un modo de imagen disponible. Consulte "Selección de un modo de imagen" en la página 31 para más detalles.

15. **FREEZE**

    Congela la imagen proyectada. Consulte "Congelación de la imagen" en la página 37 para más detalles.

16. **MUTE**

    Activa y desactiva el sonido del proyector. Consulte "Desactivación del sonido" en la página 39 para más detalles.

17. **AUTO**

    Determina automáticamente frecuencias de imagen idóneas para la imagen que se está mostrando. Consulte "Ajuste automático de la imagen" en la página 28 para más detalles.

18. **▶ Derecha/🔒**

    Bloquea las teclas del proyector. Consulte "Bloqueo de las teclas de control" en la página 37 para más detalles.

    Cuando el menú de visualización en pantalla (OSD) está activado, las teclas #4, #6 y #18 se utilizan como flechas de dirección para seleccionar los elementos de menú deseados y realizar los ajustes. Consulte "Uso de los menús de visualización en pantalla (OSD)" en la página 24 para más detalles.

19. **SOURCE**

    Muestra la barra de selección de fuente. Consulte "Cambio de la señal de entrada" en la página 27 para más detalles.

20. **LASER**

    Emite una luz de puntero láser visible para utilizar en presentaciones. Consulte "Funcionamiento del puntero LASER" en la página 11 para más detalles.

21. **PAGE ▲/▼**

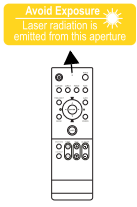
    Permiten desplazarse por un programa de software de visualización (en un PC conectado) que responda a los comandos de avanzar y retroceder página (como Microsoft PowerPoint). Consulte"Operaciones de página remotas" en la página 36 para más detalles.

22. **D. ZOOM (+, -)**

    Le permiten ampliar o reducir el tamaño de la imagen proyectada. Consulte "Ampliación y búsqueda de detalles" en la página 29 para más detalles.

Funcionamiento del puntero LASER

El puntero **LASER** es de gran ayuda en las presentaciones profesionales. Emite una luz roja al pulsarlo y el indicador se ilumina en rojo.



El haz láser es visible. Es necesario mantener pulsado **LASER** para lograr una salida continua.

⚠ **No mire directamente a la ventana o al haz de la luz láser ni apunte con él a otras personas. Antes de utilizarlo, consulte los mensajes de advertencia de la parte posterior del mando a distancia.**

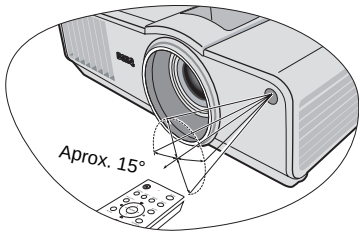
El puntero láser no es un juguete. Los padres deben ser conscientes del peligro de la energía láser y mantener este mando a distancia fuera del alcance de los niños.

Alcance del mando a distancia

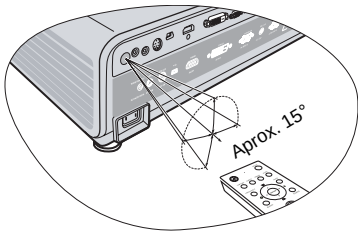
Los sensores de infrarrojos del mando a distancia están situados en la parte frontal y posterior del proyector. El mando a distancia debe mantenerse en un ángulo de 30 grados perpendicular a los sensores de infrarrojos del proyector para que funcione correctamente. La distancia entre el mando a distancia y los sensores debe ser inferior a 8 metros (aprox. 26 pies).

Asegúrese de que no haya ningún obstáculo entre el mando a distancia y los sensores de infrarrojos que pueda obstruir la trayectoria del haz de infrarrojos.

- **Control del proyector desde la parte delantera**

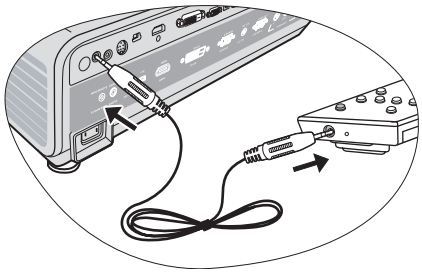


- **Control del proyector desde la parte trasera**



Conversión del mando a distancia en mando por cable

El mando a distancia dispone de una toma situada en la parte superior que le permite conectarlo al proyector con un cable de miniclavija de 2,5 mm, disponible en el mercado. De esta forma, podrá localizar el mando a distancia fácilmente ya que estará conectado al proyector a una distancia máxima igual a la longitud del cable.



Colocación del proyector

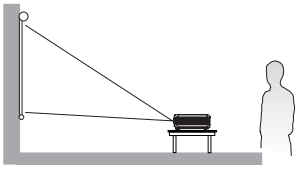
Elección de una ubicación

Elija la más apropiada de acuerdo con las características de la sala o con sus preferencias personales. Tenga en cuenta el tamaño y la posición de la pantalla, la ubicación de una toma de alimentación adecuada, además de la ubicación y distancia entre el proyector y el resto del equipo.

El proyector se ha diseñado para su instalación en una de estas cuatro ubicaciones:

1. Frontal mesa

Seleccione esta ubicación para situar el proyector cerca del suelo y en frente de la pantalla. Se trata de la forma más habitual de instalar el proyector para una configuración rápida y un transporte fácil de la unidad.

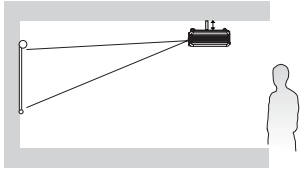


2. Frontal techo

Seleccione esta ubicación para colgar el proyector del techo en posición invertida y en frente de la pantalla.

Adquiera el kit de montaje en el techo para proyectores BenQ a través de su proveedor para instalar el proyector en el techo.

*Tras encender el proyector, configure **Frontal techo**.

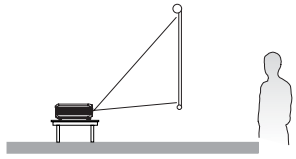


3. Posterior mesa

Seleccione esta ubicación para situar el proyector cerca del suelo y detrás de la pantalla.

Necesita una pantalla especial de retroproyección.

*Tras encender el proyector, configure **Posterior mesa**.

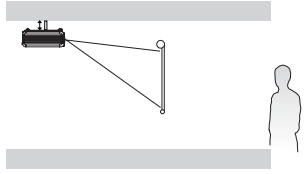


4. Posterior techo

Seleccione esta ubicación para colgar el proyector del techo en posición invertida y detrás de la pantalla.

Necesitará una pantalla especial de retroproyección y el kit de montaje en el techo para proyectores BenQ.

*Tras encender el proyector, configure **Posterior techo**.



***Para configurar la posición del proyector:**

1. **Pulse MENU/EXIT en el proyector o en el mando a distancia y después ◀/▶ hasta que se resalte el menúCONF. SIST.: Básica.**
2. **Pulse ▲/▼ para resaltar Posición proyector y después ◀/▶ hasta que seleccione la posición adecuada.**



Obtención del tamaño de imagen proyectada preferido

La distancia desde la lente del proyector hasta la pantalla, la configuración del zoom y el formato de vídeo son factores que influyen en el tamaño de la imagen proyectada.

4:3 es la relación de aspecto original de este proyector. Para proyectar una imagen con relación de aspecto completa 16:9 (panorámica), el proyector puede cambiar el tamaño y la escala de una imagen panorámica según el ancho de la relación de aspecto original del proyector. De este modo la altura será ligeramente menor en una proporción equivalente al 75% de la altura de la relación de aspecto original del proyector.

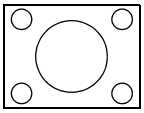


Imagen de relación de aspecto 4:3 en un área de visualización de relación de aspecto 4:3

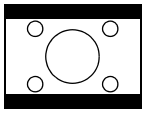


Imagen de relación de aspecto 16:9 con escala de área de visualización de relación de aspecto 4:3

Por lo tanto, una imagen de relación de aspecto 16:9 no utilizará un 25% de la altura de una imagen de relación de aspecto 4:3 mostrada con este proyector. Esto se mostrará en forma de barras oscuras (sin iluminación) en la parte superior e inferior (12,5% de la altura vertical respectivamente) del área de visualización de la proyección 4:3 cuando se proyecte una imagen de relación de aspecto 16:9 con escala en el centro vertical del área de visualización de la proyección de 4:3.

El proyector se debe colocar siempre en posición horizontal (como si estuviera sobre una mesa) y en posición directamente perpendicular (ángulo recto de 90°) al centro horizontal de la pantalla. De este modo se evita la distorsión de la imagen causada por proyecciones en ángulo (o al proyectar en superficies en ángulo).

El proyector digital moderno no proyecta directamente hacia delante (como lo hacían los antiguos proyectores de películas de rollo). En su lugar, los proyectores digitales están diseñados para proyectar en un ligero ángulo hacia arriba por encima del plano horizontal del proyector. De este modo se pueden colocar en una mesa y la proyección se realiza hacia delante y hacia arriba en una pantalla colocada de tal manera que la parte inferior de la misma esté más arriba que la mesa (permitiendo así que todos los asistentes vean la pantalla).

Si el proyector se instala en el techo, se debe colocar en posición invertida para que la proyección se realice con un pequeño ángulo hacia abajo.

En el diagrama de la página 15 puede ver que este tipo de proyección hace que la parte inferior de la imagen proyectada tenga una desviación vertical del plano horizontal del proyector. Si el proyector está instalado en el techo, esta desviación se produce en la parte superior de la imagen proyectada.

Si el proyector se coloca alejado de la pantalla, el tamaño de la imagen proyectada aumenta al igual que la desviación vertical.

Al determinar la posición de la pantalla y del proyector, debe tener en cuenta el tamaño de la imagen proyectada y las dimensiones de la desviación vertical, que son directamente proporcionales a la distancia de proyección.

BenQ ha creado una tabla de tamaños de pantalla de relación de aspecto 4:3 para ayudarle a identificar la ubicación correcta para el proyector. Debe tener en cuenta dos dimensiones: la distancia horizontal perpendicular desde el centro de la pantalla (distancia de proyección), y la altura de desviación vertical del proyector desde el borde horizontal de la pantalla (desviación).

Cómo determinar la posición del proyector para un tamaño de pantalla concreto

1. Seleccione el tamaño de la pantalla.
2. Consulte la tabla y busque la medida más próxima al tamaño de su pantalla en las columnas de la izquierda "Diagonal de pantalla 4:3". Con este valor, observe la parte derecha de la fila para buscar la distancia media a la pantalla que corresponda en la columna "Media". Ésta será la distancia de proyección.
3. En esa misma fila, observe la columna de la derecha y anote el valor de "Desviación vertical en mm". Así se determinará la posición de desviación vertical final del proyector en relación con el borde de la pantalla.
4. La posición recomendada del proyector se alinea en perpendicular al centro horizontal de la pantalla, a la distancia de la pantalla determinada en el paso 2 y con desviación según el valor definido en el paso 3 anterior.

Por ejemplo, si utiliza una pantalla de 120 pulgadas, la distancia de proyección media es de 4.416 mm, con una desviación vertical de 210 mm.

Si coloca el proyector en una posición distinta (a la recomendada), tendrá que inclinarlo hacia arriba o hacia abajo para centrar la imagen en la pantalla, lo que puede provocar una distorsión en la imagen. Utilice la función Deformación trapez. para corregir la distorsión. Consulte "Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 29 para más detalles.

Cómo determinar el tamaño de la pantalla para una distancia concreta

Este método se puede utilizar en situaciones en las que haya adquirido este proyector y quiera saber el tamaño de pantalla adecuado para la habitación.

El espacio físico disponible en la habitación limita el tamaño máximo de pantalla.

1. Mida la distancia entre el proyector y el lugar donde desea colocar la pantalla. Ésta será la distancia de proyección.
2. Consulte la tabla y busque la opción que más se aproxime a su medición en la columna de distancia media denominada "Media". Compruebe que la distancia que ha medido está entre las distancias mínima y máxima a ambos lados del valor de distancia media.
3. Con este valor, observe la parte izquierda de la fila para buscar la diagonal de pantalla correspondiente mostrada en la fila. Ése será el tamaño de imagen proyectada del proyector a esa distancia.
4. En esa misma fila, observe la columna de la derecha y anote el valor de "Desviación vertical en mm". Así se determinará la posición final de la pantalla en relación al plano horizontal del proyector.

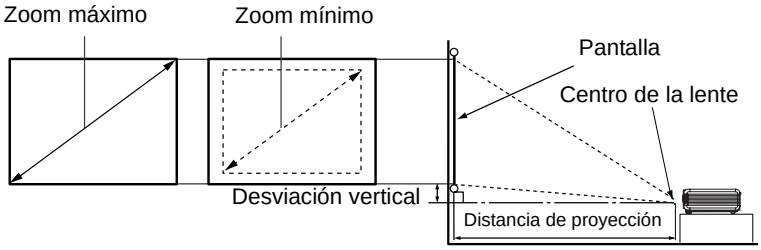
Por ejemplo, si la distancia de proyección era de 4,5 m (4.500 mm), el valor más cercano de la columna "Media" es 4.416 mm. Si seguimos esa misma fila, vemos que se necesita una pantalla de 120 pulgadas. Si sólo puede obtener pantallas de tamaño métrico, los tamaños de pantalla a ambos lados de la pantalla de 120 pulgadas son 3,0 m (3.000 mm) y 3,5 m (3.500 mm).

Si observa los valores mínimos y máximos de distancia de proyección para estos tamaños de pantalla, verá que la distancia de proyección medida de 4,5 m también se ajusta a las pantallas de 3,0 m (3.000 m). Tenga en cuenta que las diferentes pantallas tienen valores de desviación vertical distintos.

☞ **Hay una tolerancia del 3% entre estas cifras debido a las variaciones de los componentes ópticos. BenQ recomienda que, si va a instalar el proyector de manera permanente, antes de hacerlo, pruebe físicamente el tamaño y la distancia de proyección utilizando el proyector real en el lugar donde vaya a instalarlo a fin de dejar espacio suficiente para adaptarse a las características ópticas del mismo. Esto ayudará a determinar la posición de montaje exacta que mejor se ajuste a la ubicación de instalación.**

Dimensiones de proyección

Consulte "Dimensiones" en la página 55 para conocer las dimensiones del centro de la lente del proyector antes de calcular la posición adecuada.



Diagonal de pantalla 4:3			Distancia desde la pantalla en mm			Desviación vertical en mm
Pies	Pulgadas	mm	Longitud mínima (con zoom máx.)	Media	Longitud máxima (con zoom mín.)	
4,0	48	1219	1635	1766	1897	84
	59	1500	2012	2173	2334	104
5,0	60	1524	2044	2208	2371	105
6,0	72	1829	2453	2649	2846	126
	79	2000	2683	2897	3112	138
7,0	84	2134	2862	3091	3320	147
8,0	96	2438	3271	3533	3794	168
	98	2500	3353	3622	3890	173
9,0	108	2743	3680	3974	4268	189
	118	3000	4024	4346	4668	207
10,0	120	3048	4089	4416	4743	210
	138	3500	4695	5070	5446	242
12,0	144	3658	4906	5299	5691	252
	157	4000	5366	5795	6224	276
15,0	180	4572	6133	6624	7114	315
	197	5000	6707	7244	7780	345
18,0	216	5486	7359	7948	8537	379
	236	6000	8048	8692	9336	414
25,0	300	7620	10221	11039	11857	526

Conexión

Cuando conecte una fuente de señal al proyector, asegúrese de:

1. Apagar todo el equipo antes de realizar cualquier conexión.
2. Utilizar los cables de señal correctos para cada fuente.
3. Insertar los cables firmemente.

En las conexiones mostradas a continuación, algunos de los cables no se incluyen con el proyector (consulte "Contenido del paquete" en la página 7). Se pueden adquirir en tiendas de electrónica.

Conexión de un ordenador o monitor

Conexión de un ordenador

El proyector dispone de una toma de entrada VGA que permite conectarlo a ordenadores compatibles con IBM® y Macintosh®. Para realizar la conexión a ordenadores Macintosh de legado, se necesita un adaptador de Mac (accesorio opcional).

Además, también se puede conectar el proyector a un ordenador mediante el cable USB para poder realizar operaciones de páginas de la aplicación en el PC o portátil.

Para conectar el proyector a un ordenador portátil o de escritorio:

- **Con un cable VGA:**

1. Conecte el extremo de un cable VGA a la salida D-Sub del ordenador. Conecte el otro extremo del cable VGA a la entrada de señal **D-SUB/ COMP. IN** del proyector.

- **Con un cable DVI-D:**

El ordenador debe disponer de una toma de salida DVI-D.

1. Conecte un extremo de un cable DVI-D a la salida DVI-D del ordenador. Conecte el otro extremo del cable a la entrada de la señal **DVI-D** del proyector.

- **Con un cable HDMI:**

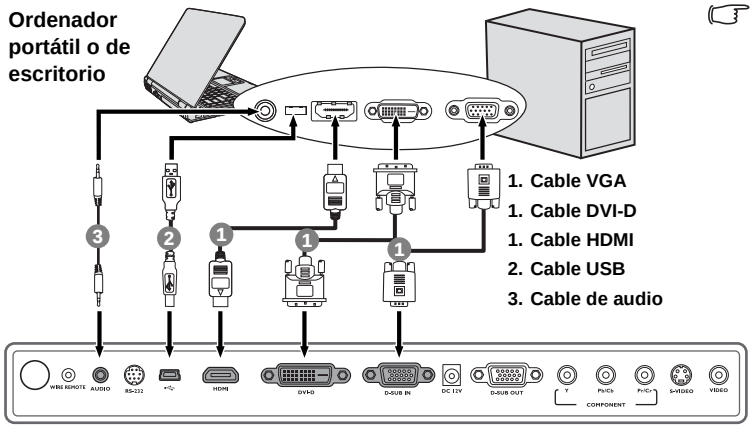
El ordenador debe disponer de una toma de salida HDMI.

1. Conecte el extremo de un cable HDMI a la toma HDMI del ordenador. Conecte el otro extremo del cable a la entrada de la señal **HDMI** del proyector.

2. Si desea utilizar la función de página remota, conecte el extremo de mayor tamaño del cable USB al puerto USB del ordenador, y el extremo más pequeño a la toma (USB) del proyector. Consulte "Operaciones de página remotas" en la página 36 para más detalles.
3. Si desea utilizar los altavoces (mono mezclado) del proyector en las presentaciones, utilice un cable de audio adecuado y conecte un extremo del cable a la toma de salida de audio del ordenador y el otro extremo a la toma **AUDIO** del proyector.

   Una vez conectados, el audio puede controlarse mediante los menús de visualización en pantalla (OSD). Consulte "Configuración audio" en la página 46 para más detalles.

La ruta de conexión final debe ser similar a la indicada en el diagrama siguiente:



Muchos ordenadores portátiles no activan el puerto de vídeo externo al conectarlos a un proyector. Se suele utilizar una combinación de teclas (como FN + F3 o la tecla CRT/LCD) para activar o desactivar la visualización externa. Busque la tecla de función CRT/LCD o una tecla de función con el símbolo de un monitor en el ordenador portátil. Pulse FN y la tecla de función a la vez. Consulte la documentación del ordenador portátil para conocer la combinación de teclas correspondiente.

Conexión de un monitor

Si desea controlar la presentación en primer plano en un monitor y en la pantalla, puede conectar la toma de salida de señal **D-SUB OUT** del proyector a un monitor externo con un cable VGA o VGA a DVI-A según las siguientes instrucciones.

Para conectar el proyector a un monitor:

- **Con un cable VGA:**

1. Conecte el proyector a un ordenador, según se describe en "Conexión de un ordenador" en la página 16.

   La salida D-SUB sólo funciona con una entrada D-SUB adecuada en el proyector. Compruebe que el proyector está conectado al ordenador a través de la toma **D-SUB/COMP. IN** y no de la toma **DVI-D**.
2. Coja un cable VGA adecuado (sólo se proporciona uno) y conecte un extremo a la toma de entrada D-Sub del monitor de vídeo.
3. Conecte el otro extremo del cable a la toma **D-SUB OUT** del proyector.

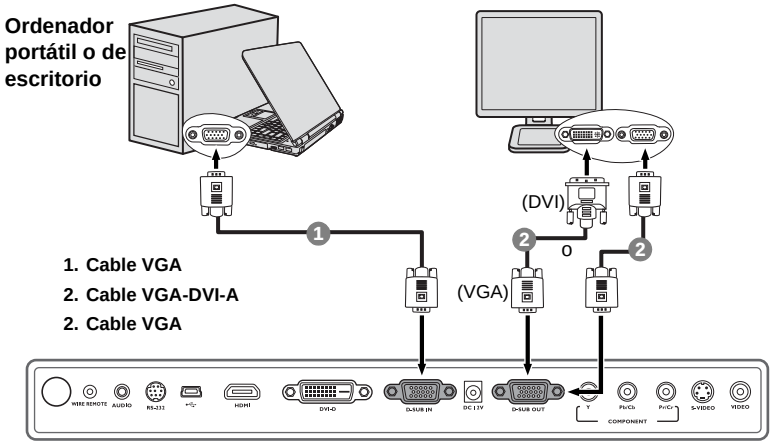
- **Con un cable de VGA a DVI-A:**

El monitor debe estar equipado con una toma de entrada DVI.

1. Conecte el proyector a un ordenador, según se describe en "Conexión de un ordenador" en la página 16.

   La salida D-SUB sólo funciona con una entrada D-SUB adecuada en el proyector. Compruebe que el proyector está conectado al ordenador a través de la toma **D-SUB/COMP. IN** y no de la toma **DVI-D**.
2. Coja un cable VGA a DVI-A y conecte el extremo DVI del cable a la toma de entrada DVI del monitor de vídeo.
3. Conecte el extremo VGA del cable a la toma **D-SUB OUT** del proyector.

La ruta de conexión final debe ser similar a la indicada en el diagrama siguiente:



Conexión de dispositivos de fuente de vídeo

En esta sección se describe el proceso de conexión del proyector a dispositivos de fuente de vídeo mediante cables de vídeo. Las conexiones de cable de vídeo se recomiendan para presentaciones de vídeo.

Puede conectar el proyector a varios dispositivos de fuente de vídeo que dispongan de las siguientes tomas de salida:

- HDMI
- DVI-D
- Componente de vídeo
- S-Vídeo
- Vídeo (compuesto)

Debe conectar el proyector a un dispositivo de fuente de vídeo mediante sólo uno de los modos de conexión anteriores; sin embargo, cada método ofrece un nivel diferente de calidad de vídeo. El método elegido depende en mayor modo de la disponibilidad de terminales coincidentes en el proyector y el dispositivo de la fuente de vídeo, según se describe a continuación:

Calidad de vídeo excelente

El mejor método de conexión de vídeo disponible es la conexión HDMI. Si su dispositivo de fuente está equipado con una toma HDMI, puede disfrutar de una calidad de vídeo digital sin comprimir.

Consulte "Conexión de un dispositivo de fuente HDMI" en la página 19 para obtener información sobre cómo conectar el proyector a un dispositivo de fuente HDMI y otros detalles.

Si no hay una fuente HDMI disponible, la siguiente mejor señal de vídeo es la señal DVI-D. Si su dispositivo dispone de una toma DVI-D, podrá disfrutar de una calidad de vídeo digital.

Consulte "Conexión de un dispositivo de fuente DVI-D" en la página 20 para obtener información sobre cómo conectar el proyector a un dispositivo de fuente DVI-D y otros detalles.

Si no dispone de fuente DVI-D, el siguiente método de conexión de vídeo más adecuado es el de Componente de vídeo (que no se debe confundir con Vídeo compuesto). Los sintonizadores de televisión digital y reproductores de DVD ofrecen originalmente salida de componente de vídeo, por lo que si está disponible en los dispositivos, debe elegir este método de conexión en lugar de la conexión de S-Vídeo o Vídeo (compuesto).

Consulte "Conexión a un dispositivo de fuente de Componente de vídeo" en la página 21 para saber cómo conectar el proyector a un dispositivo de Componente de vídeo.

Calidad de vídeo buena

El método de S-Vídeo proporciona una calidad de vídeo analógico mejor que el Vídeo compuesto estándar. Si dispone de ambas terminales de salida, Vídeo compuesto y S-Vídeo, debe elegir la opción de S-Vídeo en el dispositivo de la fuente de vídeo.

Calidad de vídeo inferior

El Vídeo compuesto es analógico y ofrece una calidad perfectamente aceptable, aunque lejos del resultado óptimo ofrecido por el proyector. Se trata de la peor calidad de vídeo entre todos los métodos aquí descritos.

Consulte "Conexión a un dispositivo de fuente de S-Vídeo o Vídeo compuesto" en la página 22 para saber cómo conectar el proyector a un dispositivo de S-Vídeo o Vídeo.

Conexión de audio

El proyector cuenta con altavoces mono incorporados diseñados para ofrecer una funcionalidad de audio básico para acompañar a presentaciones con fines comerciales únicamente. No están diseñados ni dirigidos para el uso de reproducciones de audio estéreo, como se puede esperar de aplicaciones de cine en casa. Cualquier entrada de audio estéreo (de existir), se mezcla en una salida de audio mono a través de los altavoces del proyector.

Conexión de un dispositivo de fuente HDMI

El proyector proporciona una toma de entrada **HDMI** que permite conectarlo a un dispositivo de fuente HDMI, por ejemplo un reproductor de DVD, un sintonizador de televisión digital o una pantalla.

La conexión HDMI (High-Definition Multimedia Interface, Interfaz multimedia de alta definición) permite la transmisión de datos de vídeo sin comprimir entre dispositivos compatibles, como sintonizadores de televisión digital, reproductores de DVD y pantallas a través de un único cable. Ofrece una experiencia de vídeo y audio puramente digital.

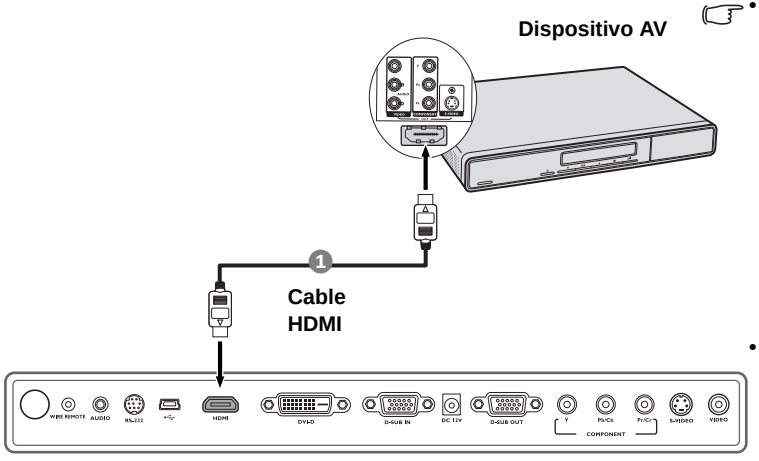
Observe el dispositivo de fuente para ver si hay alguna toma de salida HDMI que no esté en uso:

- Si es así puede continuar con este procedimiento.
- Si no es así debe volver a evaluar el método que desea utilizar para conectar el dispositivo.

Para conectar el proyector a un dispositivo de fuente HDMI:

1. Conecte el extremo de un cable HDMI a la salida HDMI del dispositivo de fuente HDMI. Conecte el otro extremo del cable a la entrada de la señal **HDMI** del proyector.

   Una vez conectados, el audio puede controlarse mediante los menús de visualización en pantalla (OSD). Consulte "Configuración audio" en la página 46 para más detalles.



- **Aunque es poco probable, en caso de que, al conectar el proyector a un reproductor de DVD, los colores de la imagen proyectada no sean correctos, por favor cambie el espacio de color a YUV. Consulte "Cambio del espacio de color" en la página 27 para más detalles.**
- **Si no se detecta ninguna señal después de establecer la conexión, desactive la función Autobúsqueda rápida en el menú FUENTE. Consulte "Cambio de la señal de entrada" en la página 27 para más detalles.**

Conexión de un dispositivo de fuente DVI-D

El proyector proporciona tomas de entrada **DVI-D** que permiten conectarlo a un dispositivo de fuente DVI-D, por ejemplo un reproductor de DVD.

El formato DVI-D se utiliza para transportar directamente una señal digital a una visualización digital sin necesidad de convertir la señal. La conexión digital pura proporciona una calidad de imagen mayor y más rápida que la conexión analógica, debido a la naturaleza del formato digital.

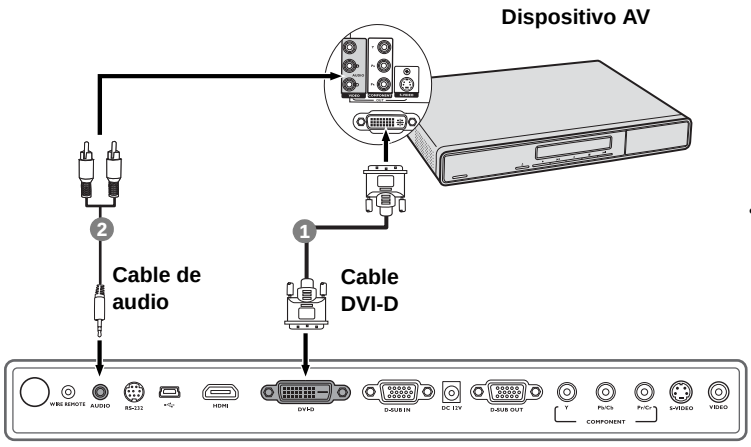
Observe el dispositivo de fuente para ver si hay alguna toma de salida de DVI-D que no esté en uso:

- Si es así puede continuar con este procedimiento.
- Si no es así debe volver a evaluar el método que desea utilizar para conectar el dispositivo.

Para conectar el proyector a un dispositivo de fuente de DVI-D:

1. Conecte el extremo de un cable DVI-D a la salida DVI-D del dispositivo de fuente DVI-D. Conecte el otro extremo del cable a la entrada de la señal **DVI-D** del proyector.
2. Si desea utilizar los altavoces (mono mezclado) del proyector, utilice un cable de audio adecuado y conecte un extremo del cable a la toma de salida de audio del dispositivo de vídeo y el otro extremo a la toma **AUDIO** del proyector.

   Una vez conectados, el audio puede controlarse mediante los menús de visualización en pantalla (OSD). Consulte "Configuración audio" en la página 46 para más detalles.



- **El proyector sólo puede reproducir audio mono mezclado, incluso si se conecta una entrada de audio estéreo. Consulte "Conexión de audio" en la página 18 para más detalles.**
- **Aunque es poco probable, en caso de que, al conectar el proyector a un reproductor de DVD, los colores de la imagen proyectada no sean correctos, por favor cambie el espacio de color a YUV. Consulte "Cambio del espacio de color" en la página 27 para más detalles.**
- **Si no se detecta ninguna señal después de establecer la conexión, desactive la función Autobúsqueda rápida en el menú FUENTE. Consulte "Cambio de la señal de entrada" en la página 27 para más detalles.**

Conexión a un dispositivo de fuente de Componente de vídeo

Observe el dispositivo de fuente de vídeo para ver si hay alguna toma de salida de Componente de vídeo que no esté en uso:

- Si es así puede continuar con este procedimiento.
- Si no es así debe volver a evaluar el método que desea utilizar para conectar el dispositivo.

Para conectar el proyector a un dispositivo de fuente de Componente de vídeo:

- **Con un cable de Componente de vídeo:**

1. Coja un cable de Componente de vídeo y conecte el extremo con tres conectores de tipo RCA a las tomas de salida de Componente de vídeo del dispositivo de fuente de vídeo. Haga coincidir el color de los conectores con el de las tomas: verde con verde, azul con azul y rojo con rojo.
2. Conecte el otro extremo con 3 conectores de tipo RCA a las tomas **COMPONENT** del proyector. Haga coincidir el color de los conectores con el de las tomas: verde con verde, azul con azul y rojo con rojo.
3. Si desea utilizar los altavoces (mono mezclado) del proyector en las presentaciones, utilice un cable de audio adecuado y conecte un extremo del cable a la toma de salida de audio del dispositivo y el otro extremo a la toma **AUDIO** del proyector.

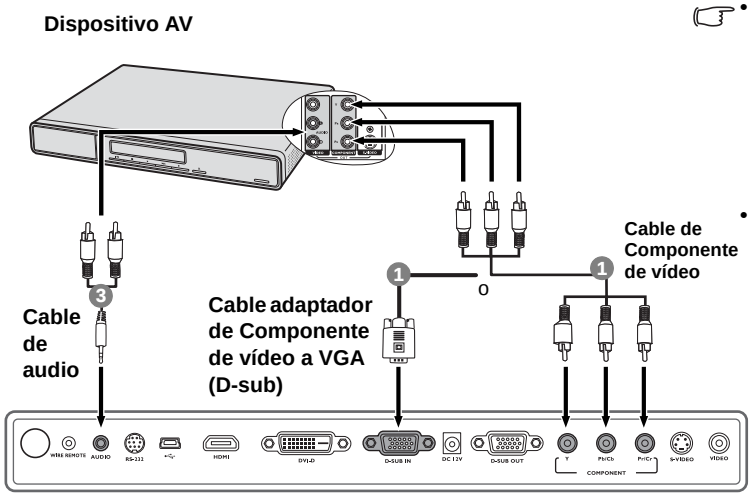
   Una vez conectados, el audio puede controlarse mediante los menús de visualización en pantalla (OSD). Consulte "Configuración audio" en la página 46 para más detalles.

- **Con un cable adaptador de Componente de vídeo a VGA (D-sub):**

1. Coja el cable adaptador de Componente de vídeo a VGA (D-Sub) y conecte el extremo con tres conectores de tipo RCA a las tomas de salida de Componente de vídeo del dispositivo de fuente de vídeo. Haga coincidir el color de los conectores con el de las tomas: verde con verde, azul con azul y rojo con rojo.
2. Conecte el otro extremo del cable adaptador de Componente de vídeo a VGA (D-Sub) (con un conector de tipo D-Sub) a la toma **D-SUB/ COMP. IN** del proyector.
3. Si desea utilizar los altavoces (mono mezclado) del proyector en las presentaciones, utilice un cable de audio adecuado y conecte un extremo del cable a la toma de salida de audio del dispositivo y el otro extremo a la toma **AUDIO** del proyector.

   Una vez conectados, el audio puede controlarse mediante los menús de visualización en pantalla (OSD). Consulte "Configuración audio" en la página 46 para más detalles.

La ruta de conexión final debe ser similar a la indicada en el diagrama siguiente:



- **El proyector sólo puede reproducir audio mono mezclado, incluso si se conecta una entrada de audio estéreo. Consulte "Conexión de audio" en la página 18 para más detalles.**
- **Si la imagen de vídeo seleccionada no se muestra después de encender el proyector y se ha seleccionado la fuente de vídeo correcta, compruebe que el dispositivo de la fuente de vídeo está conectado y funciona correctamente. Compruebe también que los cables de señal se han conectado correctamente.**

Conexión a un dispositivo de fuente de S-Vídeo o Vídeo compuesto

Observe el dispositivo de la fuente de vídeo para ver si hay alguna toma de salida de S-Vídeo o Vídeo que no esté en uso:

- Si dispone de ambas tomas, utilice la toma de salida S-Vídeo para realizar la conexión, ya que el terminal S-Vídeo ofrece mejor calidad de imagen que el terminal de Vídeo. Consulte "Conexión de dispositivos de fuente de vídeo" en la página 18 para más detalles.
- Si dispone de cualquiera de las tomas de salida, también puede continuar con el procedimiento.
- Si no es así debe volver a evaluar el método que desea utilizar para conectar el dispositivo.

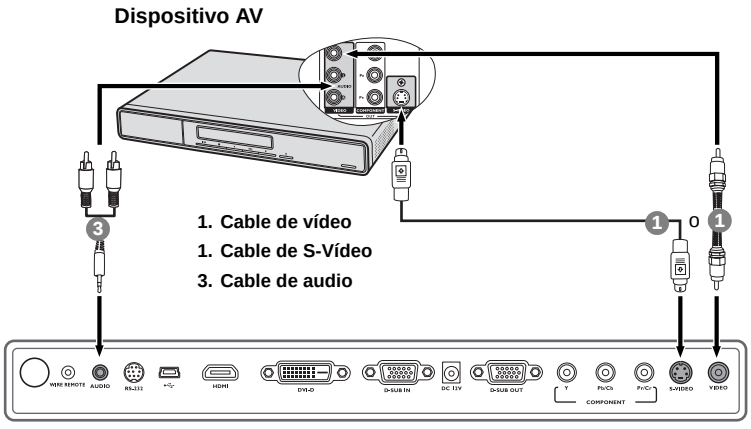
Si ya ha realizado una conexión de Componente de vídeo entre el proyector y este dispositivo de fuente de vídeo, no debe conectar este dispositivo mediante una conexión de S-Vídeo o Vídeo compuesto de nuevo, ya que se trataría de una segunda conexión innecesaria con una calidad de imagen inferior. Sólo necesita conectar este dispositivo mediante una conexión de Vídeo compuesto si las entradas de Componente de vídeo y de S-Vídeo no están disponibles en el dispositivo de fuente de vídeo (por ejemplo, en algunas cámaras de vídeo analógicas).

Para conectar el proyector a un dispositivo de fuente de S-Vídeo/Vídeo:

1. Coja un cable de S-Vídeo/Vídeo y conecte un extremo a la toma de salida de S-Vídeo/Vídeo del dispositivo de fuente de vídeo.
2. Conecte el otro extremo del cable de S-Vídeo/Vídeo a la toma **S-VIDEO/VIDEO** del proyector.
3. Si desea utilizar los altavoces (mono mezclado) del proyector en las presentaciones, utilice un cable de audio adecuado y conecte un extremo del cable a la toma de salida de audio del dispositivo y el otro extremo a la toma **AUDIO** del proyector.

   Una vez conectados, el audio puede controlarse mediante los menús de visualización en pantalla (OSD). Consulte "Configuración audio" en la página 46 para más detalles.

La ruta de conexión final debe ser similar a la indicada en el diagrama siguiente:

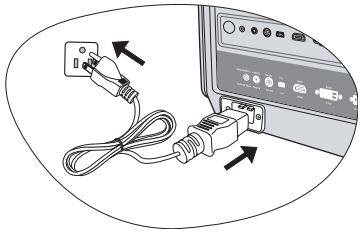


- **El proyector sólo puede reproducir audio mono mezclado, incluso si se conecta una entrada de audio estéreo. Consulte "Conexión de audio" en la página 18 para más detalles.**
- **Si la imagen de vídeo seleccionada no se muestra después de encender el proyector y se ha seleccionado la fuente de vídeo correcta, compruebe que el dispositivo de la fuente de vídeo está conectado y funciona correctamente. Compruebe también que los cables de señal se han conectado correctamente.**

Funcionamiento

Encendido del proyector

1. Conecte el cable de alimentación al proyector y a una toma de corriente de pared. Encienda el interruptor de la toma de corriente de la pared (donde corresponda).



Por razones de seguridad, utilice un cable alargador de 15A si es necesario.

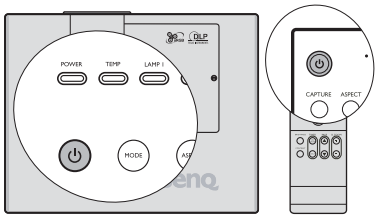
2. Pulse **Encendido** en el proyector o en el mando a distancia para iniciar el funcionamiento del proyector. En cuanto se encienda la lámpara, oirá un "**Tono de encendido**". **POWER (Luz del indicador de encendido)** parpadeará en verde y una vez encendido el proyector, permanecerá iluminada en ese mismo color.

   El procedimiento de encendido tarda unos 30 segundos. Tras el procedimiento de encendido aparece un logotipo de encendido.

   Gire el anillo de enfoque hasta ajustar la nitidez de la imagen (si fuera necesario).

   Para más detalles sobre cómo desactivar el tono, consulte "Desactivación de Encender/apagar tono" en la página 39.
3. Si le pide que introduzca una contraseña, pulse las flechas de dirección para introducir una contraseña de seis dígitos. Consulte "Uso de la función de contraseña" en la página 25 para más detalles.
4. Encienda todo el equipo conectado.
5. El proyector comenzará a buscar señales de entrada. La señal de entrada que se está explorando actualmente se muestra en la esquina superior izquierda de la pantalla. Si el proyector no detecta una señal válida, el mensaje "No hay señal" continuará mostrándose hasta que se encuentre una señal de entrada.

   También puede pulsar **SOURCE** en el proyector o en el mando a distancia para seleccionar la señal de entrada que desee. Consulte "Cambio de la señal de entrada" en la página 27 para más detalles.



Si el proyector continúa estando caliente por la actividad anterior, pondrá en funcionamiento los ventiladores de refrigeración durante aproximadamente 90 segundos antes de encender la lámpara.

Si la frecuencia o resolución de la señal de entrada excede el alcance de funcionamiento del proyector, aparecerá el mensaje "Fuera de alcance" en una pantalla en blanco. Cambie a una señal de entrada que sea compatible con la resolución del proyector o establezca la señal de entrada en una configuración menor. Consulte "Tabla de tiempos" en la página 56 para más detalles.

Para alargar la vida de la lámpara, una vez que haya encendido el proyector, espere al menos 5 minutos antes de apagarlo.

Uso de los menús de visualización en pantalla (OSD)

El proyector está equipado con menús de visualización en pantalla (OSD) para realizar diferentes ajustes y configuraciones.

A continuación, se incluye un resumen del menú OSD.



Para utilizar los menús OSD, por favor, antes configure el menú OSD en su idioma.

1. Pulse **MENU/EXIT** en el proyector o en el mando a distancia para activar el menú OSD.



2. Pulse ▼ para resaltar **Idioma** y después ◄ / ► para seleccionar su idioma preferido.



3. Utilice ◄ / ► para resaltar el menú **CONF. SIST.: Básica**.



4. Pulse **MENU/EXIT** dos veces* en el proyector o en el mando a distancia para salir o guardar la configuración.

***Al pulsar por primera vez se mostrará el menú principal y la segunda vez se cerrará el menú OSD.**

Protección del proyector

Uso de un cierre de seguridad para el cable

El proyector debe estar instalado en un lugar seguro para evitar el robo. Si no fuera posible, adquiera un cierre de tipo Kensington, por ejemplo, para proteger el proyector. Puede instalar una ranura para cierre Kensington en la parte izquierda del proyector. Consulte el elemento 10 en la página 8 para más detalles.

Un cierre de seguridad para el cable Kensington normalmente está compuesto por una o varias llaves y un candado. Consulte la documentación del cierre para saber cómo utilizarlo.

Uso de la función de contraseña

Por razones de seguridad y para evitar el uso no autorizado, el proyector incluye una opción para configurar la seguridad con contraseña. La contraseña se puede configurar desde el menú de visualización en pantalla (OSD).

⚠ **Puede encontrarse con algún problema si activa la contraseña y después la olvida. Imprima este manual (si fuera necesario), escriba la contraseña utilizada en el mismo y guárdelo en un lugar seguro para consultarlo en el futuro.**

Configuración de la contraseña

☞ **Una vez configurada la contraseña y activado el bloqueo de inicio, el proyector no se podrá utilizar a menos que se introduzca la contraseña correcta cada vez que se inicie.**

Una vez configurada la contraseña y activado el Bloqueo Pantalla Inicial, no podrá cambiar dicha pantalla, que aparece al iniciar el proyector a menos que se introduzca la contraseña correcta.

1. Abra el menú OSD y vaya al menú **CONF. SIST.: Avanzada** > **Configur. seguridad**. Pulse **ENTER** en el proyector o en el mando a distancia. Aparecerá la página **Configur. seguridad**.
2. Resalte **Cambiar Configuración de Seguridad** y pulse **ENTER** en el proyector o en el mando a distancia.
3. Como se muestra a la derecha, las cuatro flechas de dirección (▲, ►, ▼, ◄) representan 4 dígitos (1, 2, 3, 4) respectivamente. De acuerdo con la contraseña que quiera establecer, pulse las flechas de dirección hasta introducir seis dígitos.



4. Confirme la nueva contraseña volviendo a introducirla.

   Una vez establecida la contraseña, el menú OSD vuelve a la página **Configur. seguridad**.
5. Para activar la función **Activar Bloqueo**, pulse ▲/▼ para resaltar **Activar Bloqueo** y pulse ◄/► para seleccionar **Activado**.
6. Para activar la función **Bloqueo Pantalla Inicial**, pulse ▲/▼ para resaltar **Bloqueo Pantalla Inicial** y pulse ◄/► para seleccionar **Activado**.

   Cuando **Bloqueo Pantalla Inicial** esté activado, la función **My Screen** del menú **CONF. SIST.: Básica** estará protegida con contraseña.

⚠ **Los dígitos que se introducen aparecerán a modo de asteriscos en la pantalla. Escriba aquí en este manual la contraseña seleccionada antes o después de introducirla para que siempre la tenga a mano por si alguna vez la olvidara.**

Contraseña: __ __ __ __ __ __

Guarde el manual en un lugar seguro.

7. Para salir del menú OSD, pulse **MENU/EXIT.**

Si olvida la contraseña

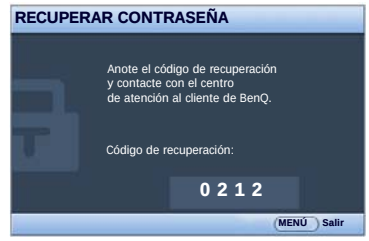


Si se activa la función de contraseña, se le solicitará que introduzca la contraseña de seis dígitos cada vez que encienda el proyector. Si introduce una contraseña incorrecta, durante tres segundos aparecerá un mensaje de error de contraseña como el que se muestra a la derecha, seguido del mensaje **INTRODUCIR CONTRASEÑA**. Puede volver a intentarlo introduciendo otra contraseña de seis dígitos o, si no escribió la contraseña en el manual y no consigue recordarla, utilice el proceso de recuperación de contraseña. Consulte "Acceso al proceso de recuperación de contraseña" en la página 26 para más detalles.

Si introduce una contraseña incorrecta 5 veces seguidas, el proyector se apagará automáticamente.

Acceso al proceso de recuperación de contraseña

Mantenga pulsado **AUTO** en el proyector o en el mando a distancia durante 3 segundos. El proyector mostrará un número codificado en la pantalla. Anote el número y apague el proyector. Póngase en contacto con el centro local de asistencia técnica de BenQ para que le ayuden a descodificar el número. Es posible que deba presentar el justificante de compra del proyector para verificar que es un usuario autorizado.



Cambio de contraseña

1. Abra el menú OSD y vaya al menú **CONF. SIST.: Avanzada**> **Configur. seguridad** > **Cambiar contraseña**.
2. Pulse **ENTER** en el proyector o en el mando a distancia. Aparecerá el mensaje **"INTRODUCIR CONTRASEÑA ACTUAL"**.
3. Introduzca la contraseña antigua.
   i. Si la contraseña es correcta, aparecerá el mensaje **"INTRODUCIR NUEVA CONTRASEÑA"**.
   ii. Si la contraseña es incorrecta, aparece el mensaje de error de contraseña durante tres segundos y se muestra el mensaje **"INTRODUCIR CONTRASEÑA ACTUAL"** para que vuelva a intentarlo. Puede pulsar **MENU/EXIT** para cancelar el cambio o introducir otra contraseña.
4. Introduzca una nueva contraseña.

⚠ **Los dígitos que se introducen aparecerán a modo de asteriscos en la pantalla. Escriba aquí en este manual la contraseña seleccionada antes o después de introducirla para que siempre la tenga a mano por si alguna vez le olvidara.**

Contraseña: __ __ __ __ __ __

Guarde el manual en un lugar seguro.

5. Confirme la nueva contraseña volviendo a introducirla.
6. Ha asignado correctamente una nueva contraseña al proyector. Recuerde introducir la nueva contraseña la próxima vez que encienda el proyector.
7. Para salir del menú OSD, pulse **MENU/EXIT.**



Desactivación de la función de contraseña

Para desactivar la protección con contraseña, vuelva al menú **CONF. SIST.: Avanzada** > **Configur. seguridad** > **Cambiar Configuración de Seguridad** después de abrir el sistema de menú OSD. Pulse **ENTER.** Aparecerá el mensaje **"INTRODUCIR CONTRASEÑA"**. Introduzca la contraseña actual.

i. Si la contraseña es correcta, el menú SOD volverá a la página **Configur. seguridad**.
   Pulse ▼ para resaltar **Activar Bloqueo** y ◄/► para seleccionar **Desactivado**. No tendrá que introducir la contraseña la próxima vez que encienda el proyector.
   Pulse ▼ para resaltar **Bloqueo Pantalla Inicial** y ◄/► para seleccionar **Desactivado**. La función **Pantalla bienvenida** del menú **CONF. SIST.: Básica** estará disponible para que pueda realizar cambios.
ii. Si la contraseña es incorrecta, aparece el mensaje de error de contraseña durante tres segundos y se muestra el mensaje **"INTRODUCIR CONTRASEÑA"** para que vuelva a intentarlo. Puede pulsar **MENU/EXIT** para cancelar el cambio o introducir otra contraseña.

☞ **Aunque esté desactivada la función de contraseña, tendrá que guardar la contraseña antigua por si alguna vez necesita volver a activar la función introduciendo la contraseña antigua.**

Cambio de la señal de entrada

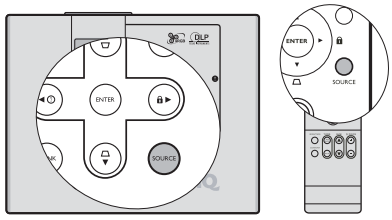
El proyector se puede conectar a múltiples dispositivos a la vez. Sin embargo, sólo puede mostrar una pantalla completa en cada momento. Al encenderlo, el proyector busca señales disponibles automáticamente.

Asegúrese de que la función **Autobúsqueda rápida** del menú **FUENTE** está **Activado** (lo está por defecto) si desea que el proyector busque señales automáticamente.

También puede desplazarse manualmente por las señales de entrada disponibles.

1. Pulse **SOURCE** en el proyector o en el mando a distancia. Aparecerá una barra de selección de fuente.
2. Pulse ▲/▼ hasta que seleccione la señal deseada y después pulse **ENTER** en el proyector o en el mando a distancia.

   Una vez detectada, se mostrará durante unos segundos la información de la fuente seleccionada en una de las esquinas de la pantalla. Si hay varios equipos conectados al proyector, repita los pasos 1-2 para buscar otra señal.





☞ • **El nivel de brillo de la imagen proyectada cambiará según corresponda cuando cambie de señal de entrada. Las presentaciones de datos (gráficos) de ordenador que utilicen sobre todo imágenes estáticas tienen, en general, mayor brillo que el vídeo que utiliza sobre todo imágenes en movimiento (películas).**

- **El tipo de señal de entrada afecta a las opciones disponibles del Modo imagen. Consulte "Selección de un modo de imagen" en la página 31 para más detalles.**
- **La resolución de visualización original de este proyector tiene una relación de aspecto 4:3. Para obtener mejores resultados de visualización de imágenes, debe seleccionar y utilizar una señal de entrada adecuada para esta resolución. El proyector modificará el resto de resoluciones de acuerdo con la configuración de la "relación de aspecto", lo que podría causar distorsión o pérdida de la claridad de la imagen. Consulte "Selección de la relación de aspecto" en la página 30 para más detalles.**

Cambio del espacio de color

Aunque es poco probable, en caso de que, al conectar el proyector a un reproductor de DVD a través de la entrada **DVI-D** del proyector, los colores de la imagen proyectada no sean correctos, por favor cambie el espacio de color a **YUV**.

Para ello:

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄/► hasta que se resalte el menú **FUENTE**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Conversión espacio de color** y después ◄/► para seleccionar **YUV**.

☞ **Esta función sólo estará disponible cuando se esté utilizando la toma de entrada DVI-D o HDMI.**

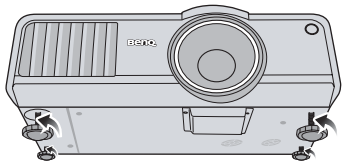
Ajuste de la imagen proyectada

Ajuste del ángulo de proyección

El proyector está equipado con 4 pies de ajuste. Éstos permiten cambiar la altura de la imagen así como el ángulo de proyección.

Para ajustar el proyector, levante ligeramente la parte delantera o posterior del proyector y atornille o desatornille los pies hasta que la imagen se sitúe donde usted desee.

Si el proyector no se coloca sobre una superficie plana o si la pantalla y el proyector no están perpendiculares entre sí, la imagen proyectada se visualizará con deformación trapezoidal. Para más detalles sobre cómo corregir el fallo, consulte "Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 29.



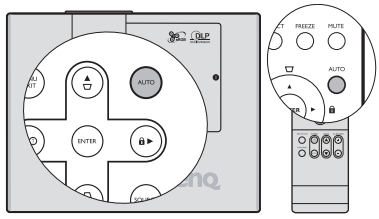
i. Tenga cuidado con el orificio de salida de aire caliente.

ii. No mire a la lente cuando la lámpara esté encendida. La intensidad de la luz de la lámpara le podría dañar la vista.

Ajuste automático de la imagen

En algunos casos, puede que necesite optimizar la calidad de la imagen. Para hacerlo, pulse **AUTO** en el proyector o en el mando a distancia. En 3 segundos, la función inteligente de ajuste automático incorporada volverá a ajustar los valores Frecuencia y Reloj para proporcionar la mejor calidad de imagen.

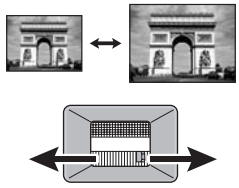
La información de la fuente actual se mostrará en una de las esquinas de la pantalla durante 3 segundos.



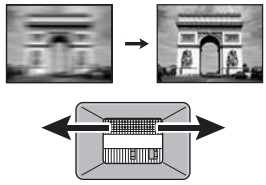
La pantalla aparecerá en blanco mientras la función AUTO esté en funcionamiento.

Ajuste del tamaño y claridad de la imagen

1. Ajuste la imagen proyectada al tamaño necesario mediante el anillo de zoom.



2. A continuación, centre la imagen mediante el anillo de enfoque.



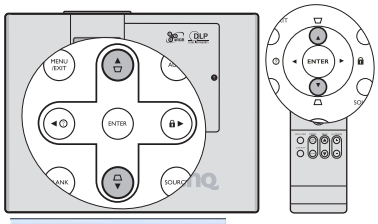
Corrección de la deformación trapezoidal

La deformación trapezoidal se refiere a una situación en la que la imagen proyectada es notablemente más ancha en la parte superior o en la parte inferior. Tiene lugar cuando el proyector no se encuentra en posición perpendicular a la pantalla.

Para corregirla, además de ajustar la altura del proyector, deberá hacerlo manualmente siguiendo uno de estos pasos.

- Mediante el mando a distancia

Pulse ▽ / △ en el panel de control del proyector o en el mando a distancia para mostrar la página de corrección de la Deformación trapezoidal. Pulse ▽ para corregir la deformación trapezoidal en la parte superior de la imagen. Pulse △ para corregir la deformación trapezoidal en la parte inferior de la imagen.





- Mediante el menú OSD

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄ / ► hasta que se resalte el menú **PANTALLA**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Deformación trapez.** y después pulse **ENTER**. Aparecerá la página de corrección de la Deformación trapezoidal.
3. Pulse ▽ para corregir la deformación trapezoidal en la parte superior de la imagen o △ para corregirla en la parte inferior de la imagen.



Ampliación y búsqueda de detalles

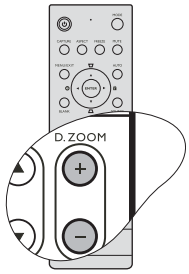
Si necesita buscar detalles en la imagen proyectada, amplíe la imagen. Utilice las flechas de dirección para navegar por la imagen.

- Mediante el mando a distancia

1. Pulse **D. ZOOM +/-** para mostrar la barra de zoom.
2. Pulse **D. ZOOM +** para ampliar el centro de la imagen. Pulse la tecla hasta que la imagen tenga el tamaño deseado.
3. Utilice las flechas de dirección (▲, ▼ , ◄ , ►) del proyector o del mando a distancia para navegar por la imagen.
4. Para restaurar el tamaño original de la imagen, pulse **AUTO**. También puede pulsar **D. ZOOM -**. Si vuelve a pulsar la tecla, la imagen se reduce aún más hasta devolverla al tamaño original.

- Mediante el menú OSD

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄ / ► hasta que se resalte el menú **PANTALLA**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Zoom digital** y después pulse **ENTER**. Aparecerá la barra de zoom
3. Repita los pasos 2-4 de la sección "Mediante el mando a distancia" anterior. O si está utilizando el panel de control del proyector, siga los pasos a continuación.
4. Pulse ▲ varias veces en el proyector para ampliar la imagen al tamaño deseado.
5. Pulse **ENTER** para cambiar al modo de ampliación y las flechas de dirección (▲, ▼ , ◄ , ►) para navegar por la imagen.



Sólo podrá navegar por la imagen una vez que la haya ampliado. Puede ampliar la imagen para buscar detalles.

6. Para reducir el tamaño de una imagen, pulse **ENTER** a fin de volver a la función de zoom y **AUTO** para restaurar el tamaño original de la imagen. También puede pulsar ▼ repetidamente hasta que recupere su tamaño original.

Selección de la relación de aspecto

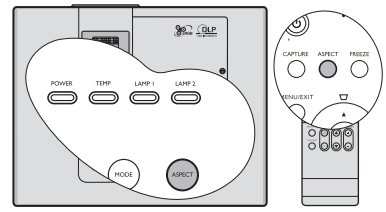
La "relación de aspecto" es la proporción entre el ancho y la altura de la imagen. La mayoría de televisiones analógicas y ordenadores tienen una relación 4:3, mientras que las televisiones digitales y DVD suelen tener una relación 16:9.

Con la introducción del procesamiento de señales digitales, los dispositivos de visualización digital como este proyector pueden cambiar el tamaño y la escala de la imagen a una relación diferente a la de la señal de entrada de la imagen.

Para cambiar la relación de la imagen proyectada (independientemente del aspecto de la fuente):

- Mediante el mando a distancia

1. Pulse **ASPECT** para mostrar la configuración actual.
2. Pulse **ASPECT** varias veces para seleccionar la relación de aspecto más adecuada para los requisitos de la señal de vídeo y de visualización.



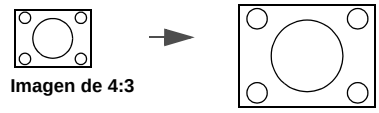
- Mediante el menú OSD

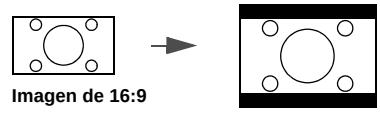
1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄ /► hasta que se resalte el menú **PANTALLA**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Relación de aspecto**.
3. Pulse ◄/► para seleccionar la relación de aspecto más adecuada para los requisitos de la señal de vídeo y de visualización.

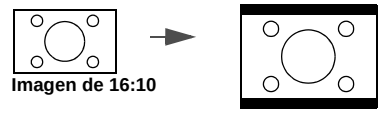
Acerca de la relación de aspecto

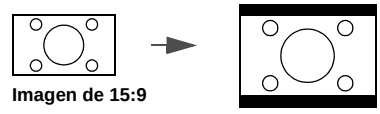
En las siguientes imágenes, las partes en negro son zonas inactivas mientras que las blancas son activas.

1. **4:3**: Ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 4:3. Ésta es la más adecuada para imágenes con relación 4:3 como las de monitores de ordenadores, televisión de definición estándar y películas en formato DVD con relación de aspecto 4:3, ya que se muestran sin ninguna modificación de aspecto.
2. **16:9**: Ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 16:9. Ésta es la más adecuada para imágenes que ya se encuentran en la relación de aspecto 16:9, como las de televisión de alta definición, dado que las muestra sin ninguna modificación de aspecto.
3. **Automática**: Cambia la escala de una imagen de manera proporcional para ajustarla a la resolución original del proyector en su ancho horizontal. Esto resulta adecuado para presentar imágenes con formato distinto a 4:3 ó 16:9 y si desea aprovechar al máximo la pantalla sin alterar la relación de aspecto de la imagen.

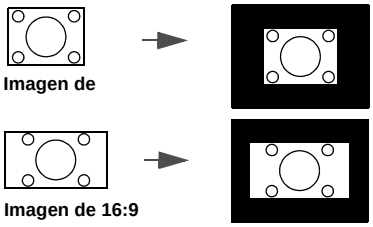

Imagen de 4:3


Imagen de 16:9


Imagen de 16:10


Imagen de 15:9

4. **Real**: La imagen se proyecta con su resolución original y sin conversión de píxeles. Para señales de entrada de menor resolución, la imagen proyectada será menor que al visualizarla a pantalla completa. Puede ajustar el zoom o mover el proyector hacia la pantalla para aumentar el tamaño de la imagen, si fuera necesario. Es posible que deba volver a ajustar el enfoque del proyector después de estos cambios.



Los menús OSD pueden mostrarse en las zonas negras sin utilizar.

Optimizar la imagen

Utilización del Color de la pared

Cuando realice la proyección sobre una superficie de color, una pared que no sea blanca, por ejemplo, la característica Color de la pared le puede ayudar a corregir el color de la imagen proyectada para evitar posibles diferencias de color entre la fuente y las imágenes proyectadas.

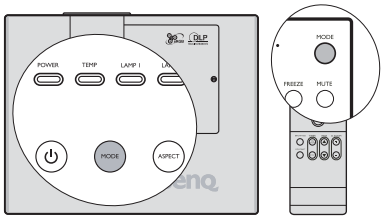
Para utilizar esta función, vaya al menú **PANTALLA** > **Color de la pared** y pulse ◄ / ► para seleccionar el color más similar al color de la superficie de proyección. Puede elegir entre varios colores predeterminados: **Amarillo claro**, **Rosa**, **Verde claro**, **Azul** y **Pizarra**

Selección de un modo de imagen

El proyector está configurado con varios modos de imagen para que pueda elegir el que mejor se ajuste al entorno de funcionamiento y al tipo de imagen de la señal de entrada.

Para seleccionar un modo de funcionamiento que se ajuste a sus necesidades, siga uno de los pasos a continuación.

- Pulse **MODE** varias veces en el proyector o en el mando a distancia hasta que seleccione el modo deseado.
- Vaya al menú **IMAGEN** > **Modo imagen** y pulse ◄ / ► para seleccionar el modo deseado.



Durante el cambio de modo de imagen se podrían observar ligeras variaciones en el brillo y el color.

A continuación, se muestran los modos de imagen disponibles para los diferentes tipos de señal.

Señales de entrada de PC: D-Sub/Comp. (RGB analógica) y DVI-D (DVI-D)

1. **Modo Dinámico (predeterminado)**: Maximiza el brillo de la imagen proyectada. Este modo es adecuado para entornos en los que se necesita un brillo realmente alto, por ejemplo, si se utiliza el proyector en habitaciones con buena iluminación.
2. **Modo Presentación**: Está diseñado para presentaciones. En este modo, el brillo se enfatiza para que coincida con los colores del ordenador de escritorio y portátil.
3. **Modo sRGB**: Maximiza la pureza de los colores básicos (rojo, verde y azul) para lograr unas imágenes más realistas, independientemente de la iluminación del entorno. Es el modo más adecuado para ver fotografías realizadas con una cámara compatible con sRGB correctamente calibrada y para ver aplicaciones gráficas y de diseño para ordenador, como AutoCAD.
4. **Modo Cine**: Adecuado para ver películas en color, clips de vídeo de cámaras digitales o DV mediante la entrada de PC con una visualización óptima en un entorno con poca iluminación.
5. **Modo Usuario 1/Usuario 2**: Utiliza la configuración personalizada basándose en los modos de imagen disponibles actualmente. Consulte "Configuración del modo Usuario 1/Usuario 2" en la página 32 para más detalles.

Señales de entrada de Vídeo: Componente (YPbPr), S-Vídeo, Vídeo, D-Sub/Comp. (YPbPr), DVI-D (HDCP/HDMI), HDMI, modo

1. **Dinámico HDCP**: Adecuado para disfrutar de videojuegos basados en Gamebox en un entorno de sala de estar con iluminación normal.
2. **Modo Estándar (predeterminado)**: Adecuado para ver películas en color, clips de vídeo de cámaras digitales o DV.
3. **Modo Cine**: Adecuado para disfrutar de una visualización óptima de DVD en un entorno de cine en casa o salón con poca iluminación.
4. **Modo Usuario 1/Usuario 2**: Utiliza la configuración personalizada basándose en los modos de imagen disponibles actualmente. Consulte "Configuración del modo Usuario 1/Usuario 2" en la página 32 para más detalles. Los modos **Usuario 1** y **Usuario 2** aquí son diferentes a los modos **Usuario 1** y **Usuario 2** definidos en las entradas de señal **D-Sub/Comp.** (RGB analógica)/**DVI-D** (DVI-D).

Configuración del modo Usuario 1/Usuario 2

Si los modos de imagen actualmente disponibles no se ajustan a sus necesidades, dispone de dos modos que pueden ser definidos por el usuario. Puede utilizar cualquiera de los modos de imagen (excepto**Usuario 1/2**) como punto de partida y personalizar la configuración.

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄ /► hasta que se resalte el menú **IMAGEN**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Modo imagen** y después ◄ /► para seleccionar **Usuario 1** o **Usuario 2**.
3. Pulse ▼ para resaltar **Modo de referencia**.

☞ **Esta función sólo estará disponible cuando esté seleccionado el modo Usuario 1, o Usuario 2 en el elemento del submenú Modo imagen.**

4. Pulse ◄ /► para seleccionar un modo de imagen que se aproxime a sus necesidades.
5. Pulse ▼ para seleccionar el elemento de menú que desee cambiar y ajuste el valor con ◄ /► . Consulte "Ajuste de la calidad de imagen en los modos de usuario" a continuación para más detalles.
6. Cuando haya realizado todos los ajustes, resalte **Guardar configurac.** y pulse **ENTER** en el proyector o en el mando a distancia para almacenarlos.
7. Aparecerá el mensaje de confirmación "**Ajuste guardado**".

Ajuste de la calidad de imagen en los modos de usuario

Según el tipo de señal detectada, existen algunas funciones que pueden ser definidas por el usuario y que están disponibles al seleccionar **Usuario 1** o **Usuario 2**. Puede efectuar ajustes en estas funciones según sus necesidades.

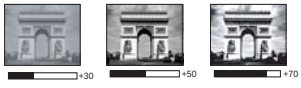
Ajuste del Brillo



Pulse **BRIGHTNESS** en el mando a distancia o resalte **Brillo** en el menú **IMAGEN** y ajuste los valores pulsando ◄ /► en el proyector o en el mando a distancia.

Cuanto más alto sea el valor, más brillante será la imagen; Cuanto menor sea el valor especificado, menor será el nivel de brillo de la imagen. Ajuste este control de modo que las áreas oscuras de la imagen aparezcan en negro y que los detalles en estas áreas sean visibles.

Ajuste del Contraste



Pulse **CONTRAST** en el mando a distancia o resalte **Contraste** en el menú **IMAGEN** y ajuste los valores pulsando ◄ /► en el proyector o en el mando a distancia.

Cuanto más alto sea el valor, mayor será el contraste de la imagen. Utilice esta opción para definir el nivel de blanco máximo una vez que haya ajustado el ajuste de brillo según la entrada seleccionada y el entorno de visualización.

Ajuste del Color

Resalte **Color** en el menú **IMAGEN** y ajuste los valores pulsando ◄ / ► en el proyector o en el mando a distancia.

Un ajuste más bajo produce colores menos saturados. Si el ajuste es demasiado alto, los colores de la imagen se exageran y la imagen carece de realismo.

Ajuste del Matiz

Resalte **Matiz** en el menú **IMAGEN** y ajuste los valores pulsando ◄ / ► en el proyector o en el mando a distancia.

Cuanto mayor sea el valor, más rojiza será la imagen. Cuanto menor sea el valor, más verdosa será la imagen.

Ajuste del Nitidez

Resalte **Nitidez** en el menú **IMAGEN** y ajuste los valores pulsando ◄ / ► en el proyector o en el mando a distancia.

Cuanto mayor sea el valor, más nítida será la imagen. Cuanto menor sea el valor, más difuminada estará la imagen.

Ajuste del Color brillante

Resalte **Color brillante** en el menú **IMAGEN** y realice la selección pulsando ◄ / ► en el proyector o en el mando a distancia.

Esta característica utiliza un algoritmo de procesamiento del color nuevo y dispone de mejoras del nivel del sistema para ofrecer imágenes más brillantes a la vez que más realistas y con colores más vibrantes. Ofrece un aumento del 50% del brillo en las imágenes de tonos medios, comunes en escenas de vídeo y naturales, para que el proyector reproduzca imágenes con colores más realistas. Si desea ver las imágenes con esta calidad, seleccione **Activado**. Si no fuera así, seleccione **Desactivado**.

Activado es la selección predeterminada y recomendada para este proyector. Si **Desactivado** está seleccionado, la función **Temperatura de color** no estará disponible.

Selección de la temperatura de color

Resalte **Temperatura de color** en el menú **IMAGEN** y ajuste los valores pulsando ◄ / ► en el proyector o en el mando a distancia.

Hay cuatro opciones de temperatura de color* disponibles.

1. **T1:** Con la temperatura de color más elevada, la configuración T1 consigue que el color blanco tenga un tono más azulado.
2. **T2:** El blanco de la imagen adopta tonos azulados.
3. **T3:** El blanco mantiene su coloración normal.
4. **T4:** El blanco de la imagen adopta tonos rojizos.

***Acerca de las temperaturas del color:**

Hay muchas sombras distintas que se consideran "blanco" por varios motivos. Uno de los métodos comunes de representar el color blanco se conoce como la “temperatura de color”. Un color blanco con una temperatura de color baja parece rojizo. Un color blanco con una temperatura del color alta parece tener más azul.

Administración de color 3D

En la mayoría de los lugares de instalación, la administración de color no será necesaria, por ejemplo, en clases, salas de conferencias o salones en los que se deje la luz encendida, o en lugares en los que entre la luz del sol a través de las ventanas.

La administración de color se considerará únicamente en instalaciones permanentes con niveles de iluminación controlados como en salas de reuniones, de conferencias o sistemas de cine en casa. La administración de color permite un ajuste de control preciso del color gracias al cual, de ser preciso, la reproducción del color será más exacta.

Sólo podrá lograr una administración adecuada del color en condiciones de visualización controladas y reproducibles. Tendrá que utilizar un colorímetro (medidor de la luz del color) y una serie de imágenes fuente apropiadas para medir la reproducción del color. Estas herramientas no se suministran con el proyector, aunque su proveedor le podrá orientar e incluso ofrecerle un instalador profesional con experiencia.

La Administración de color dispone de seis conjuntos (RGBCMY) de colores que se pueden ajustar. Al seleccionar cada color, puede ajustar la gama y la saturación de forma independiente de acuerdo con sus preferencias.

Si dispone de un disco de prueba que contenga varias muestras de colores y que se pueda utilizar para comprobar la presentación del color en monitores, televisiones, proyectores, etc., podrá proyectar cualquier imagen del disco en la pantalla y acceder al menú **Administración de color 3D** para realizar los ajustes.

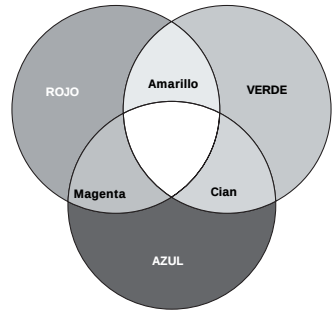
Para ajustar la configuración:

1. Vaya al menú **IMAGEN** y resalte **Administración de color 3D**.
2. Pulse **ENTER** en el proyector o en el mando a distancia y aparecerá la página **Administración de color 3D**.
3. Resalte **Color primario** y pulse ◄ / ► para seleccionar un color entre Rojo, Amarillo, Verde, Cian, Azul o Magenta.
4. Pulse ▼ para resaltar **Matiz** y después ◄ / ► para seleccionar la gama. Si aumenta la gama los colores se incluirá una proporción mayor de los dos colores adyacentes.

   Por favor, fíjese en la ilustración de la derecha donde se detalla cómo se relacionan los colores.

   Por ejemplo, si selecciona Rojo y configura su gama en 0, en la imagen proyectada sólo se seleccionará el rojo puro. Si aumenta la gama, se incluirá el rojo cercano al amarillo y el rojo cercano al magenta.
5. Pulse ▼ para resaltar **Saturación** y ajuste los valores de acuerdo con sus preferencias pulsando ◄ / ► . Cada ajuste que realice se reflejará en la imagen de forma inmediata.

   Por ejemplo, si selecciona Rojo y configura su valor en 0, sólo se verá afectada la saturación del rojo puro.
6. Pulse ▼ para resaltar **Ganancia** y ajuste los valores de acuerdo con sus preferencias pulsando ◄ / ► . Esto afectará al nivel de contraste del color primario seleccionado. Cada ajuste que realice se reflejará en la imagen de forma inmediata.
7. Repita los pasos 3 a 6 para realizar otros ajustes de color.
8. Asegúrese de que ha realizado todos los ajustes deseados.
9. Pulse **MENU/EXIT** para salir y guardar la configuración.

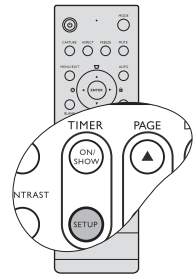


Saturación es la cantidad de ese color en una imagen de vídeo. Los ajustes más bajos producen colores menos saturados; el ajuste "0" elimina completamente ese color de la imagen. Si la saturación es demasiado alta, el color será exagerado y poco realista.

Configuración del temporizador de presentación

El temporizador de presentación indica el tiempo de presentación en la pantalla para lograr una mejor gestión del tiempo cuando se realicen presentaciones.

El Temporizador de presentación sólo está disponible la señal de entrada procede de un PC u ordenador portátil con los terminales D-SUB/COMP. IN, DVI-D o HDMI en uso. No está disponible cuando la señal de entrada es una señal HDCP con terminal DVI-D o HDMI.



Siga estos pasos para utilizar esta función:

1. Pulse **TIMER SETUP** en el mando a distancia o vaya al menú **CONF. SIST.: Básica > Temporizador de presentación** y pulse **ENTER** para mostrar la página **Temporizador de presentación**.
2. Resalte **Intervalo del temporizador** y decida el período de tiempo pulsando ◄ / ► . El período de tiempo puede establecerse de 1 a 5 minutos en incrementos de 1 minuto y de 5 a 240 minutos en incrementos de 5 minutos.

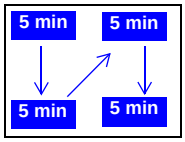


☞ **Si el temporizador ya está activado, se pondrá en marcha siempre que restablezca el Intervalo del temporizador.**

3. Pulse ▼ para resaltar **Pantalla de temporizador** y elija si desea que el temporizador aparezca en la parte superior de la pantalla pulsando ◄/►.

Selección	Descripción
Siempre	Muestra el temporizador en pantalla durante el tiempo de presentación.
1 min/2 min/3 min	Muestra el tiempo en pantalla en los últimos 1/2/3 minutos.
Nunca	Oculta el temporizador durante el tiempo de presentación.

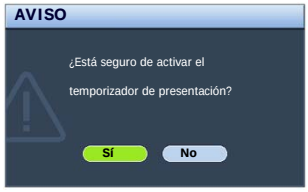
4. Pulse ▼ para resaltar **Posición del temporizador** y configure la posición del temporizador pulsando ◄/►.



5. Pulse ▼ para resaltar **Método de recuento del temporizador** y seleccione el método de recuento que desee pulsando ◄/►.

Selección	Descripción
Adelante	Aumenta desde 0 el tiempo de presentación.
Atrás	Disminuye hasta 0 el tiempo de presentación.

6. Pulse ▼ para resaltar **Aviso audible de temporizador** y decida si desea activar el aviso con sonido pulsando ◄/►. Si selecciona **Activado**, oirá una señal sonora doble cuando falten 30 segundos para que finalice la cuenta atrás/adelante, y una señal sonora triple cuando haya finalizado.
7. Para activar el temporizador de presentación, pulse ▼, después ◄/► para resaltar **Activado** y por último **ENTER**.
8. Aparecerá un mensaje de confirmación. Resalte **Sí** y pulse **ENTER** en el proyector o en el mando a distancia para confirmar. El mensaje "**El temporizador está activado**" aparecerá en la pantalla. El temporizador comenzará el recuento en el momento en que esté activado.



Para cancelar el temporizador, siga estos pasos.

- **Mediante el mando a distancia**

Pulse **TIMER ON/SHOW** y después ◄/► para resaltar **Desactivado**, por último pulse **ENTER**.

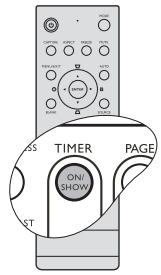
- **Mediante el menú OSD**

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄/► hasta que se resalte el menú **CONF. SIST.: Básica**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Temporizador de presentación** y después **ENTER** para visualizar la página **Temporizador de presentación**.
3. Pulse ▼ y después ◄/► para resaltar **Desactivado**, por último pulse **ENTER**. Aparece un mensaje de confirmación.
4. Resalte **Sí** y pulse **ENTER** para confirmar. El mensaje "**El temporizador está desactivado**" aparecerá en la pantalla.

¿Cómo utilizar la tecla TIMER ON/SHOW?

Se trata de una tecla multifunción.

- Si el tiempo de presentación está desactivado, al pulsar esta tecla aparece un mensaje de confirmación. Puede decidir si activar el temporizador o no, si sigue las instrucciones en pantalla.
- Si el temporizador ya está activado, al pulsar esta tecla aparece un mensaje de confirmación. Puede decidir si desea reiniciar, dejar activado o desactivar el temporizador siguiendo las instrucciones en pantalla.

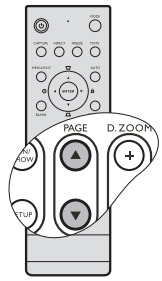


Operaciones de página remotas

Conecte el proyector al PC o al portátil mediante un cable USB antes de utilizar la función de página. Consulte "Conexión de un ordenador" en la página 16 para más detalles.

Puede utilizar el programa de software de visualización (en un ordenador conectado) que responde a los comandos avanzar y retroceder página (como Microsoft PowerPoint) mediante los botones **PAGE ▲/▼** del mando a distancia.

Si la función de página remota no funciona, compruebe si la conexión USB es correcta y si el controlador del ratón del ordenador está actualizado con la versión más reciente.



La función de página remota no funciona con el sistema operativo Microsoft® Windows®98. Se recomienda utilizar el sistema operativo Windows®XP o superior.

Cómo ocultar la imagen

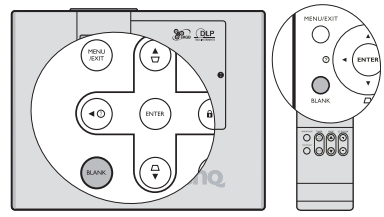
Para dirigir toda la atención del público al presentador, puede utilizar el botón **BLANK** del proyector y el mando a distancia para ocultar la imagen que se esté mostrando. La palabra "**EN BLANCO**" aparecerá en una de las esquina de la pantalla cuando la imagen esté oculta. Cuando se activa esta función con una entrada de audio conectada, se continúa escuchando el audio.

Puede configurar el tiempo en blanco en el menú **CONF. SIST.: Básica > Temporizador en blanco** para que el proyector vuelva a la imagen automáticamente tras un período de tiempo de inactividad de la pantalla en blanco. La duración de tiempo puede establecerse de 5 a 30 minutos en incrementos de 5 minutos.

Si los intervalos de tiempo predeterminados no se ajustan a sus necesidades, seleccione **Desactivar**.

Independientemente de que **Temporizador en blanco** esté activado o desactivado, puede pulsar cualquier tecla excepto **PAGE ▲/▼**, **ENTER** y **LASER** en el mando a distancia o **ENTER** en el proyector para restaurar la imagen.

No mire directamente a la ventana o al haz de la luz láser ni apunte con él a otras personas. Antes de utilizarlo, consulte los mensajes de advertencia de la parte posterior del mando a distancia.



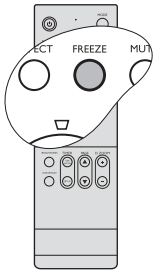
Cuando la lámpara del proyector está en el modo Doble brillo, una vez que se pulsa BLANK, la lámpara del proyector entra automáticamente en el modo Doble fiabilidad.

No bloquee la lente de forma que interrumpa la proyección, ya que podría provocar que se deforme o sobrecaliente el objeto del bloqueo o incluso provocar un incendio.

Congelación de la imagen

Pulse **FREEZE** en el mando a distancia para congelar la imagen. La palabra '**CONGELAR**' aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla. Para desactivar la función, pulse cualquier tecla excepto **PAGE ▲/▼** y **LASER** en el mando a distancia.

Incluso cuando una imagen está congelada en la pantalla, las imágenes siguen reproduciéndose en el vídeo u otro dispositivo. Si los dispositivos conectados tienen una salida de audio activa, seguirá oyendo el sonido aunque la imagen esté congelada en la pantalla.



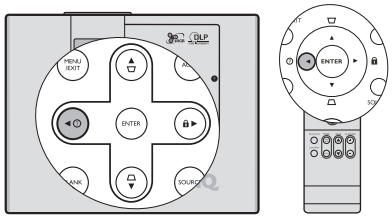
Uso de la función FAQ

El menú **INFORMACIÓN** contiene posibles soluciones a problemas con los que se enfrentan los usuarios acerca de la calidad de la imagen, instalación, funcionamiento de características especiales e información de servicio.

Para obtener la información de FAQ:

1. Pulse ◄ / ⓘ o **MENU/EXIT** para abrir el menú OSD y después ◄ / ► para resaltar el menú **INFORMACIÓN**.
2. Pulse ▼ para resaltar **FAQ- Imagen e instalación** o **FAQ- Características y servicio** dependiendo de la información que desee conocer.
3. Pulse **ENTER**.
4. Pulse ▲ /▼ para seleccionar el problema y después **ENTER** para ver posibles soluciones.

Para salir del menú OSD, pulse **MENU/EXIT**.



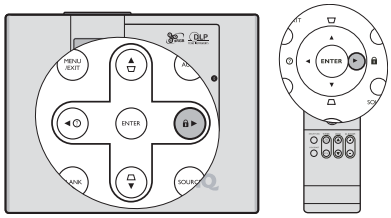
Bloqueo de las teclas de control

Bloqueando la teclas de control del proyector, puede evitar que alguien (niños, por ejemplo) cambie la configuración accidentalmente. Cuando **Bloqueo de teclas del panel** esté activado, no funcionará ninguna tecla del proyector excepto el botón de **Encendido**.

1. Pulse ►/🔒 o vaya al menú **CONF. SIST.: Básica** > **Bloqueo de teclas del panel**, y seleccione **Activado**pulsando ◄ / ►. Aparece un mensaje de confirmación.
2. Resalte **Sí** y pulse **ENTER** para confirmar.

Para desactivar el bloqueo de las teclas del panel, pulse ► /🔒 en el mando a distancia o en el proyector durante 3 segundos.

También puede utilizar el mando a distancia para acceder al menú **CONF. SIST.: Básica > Bloqueo de teclas del panel** y pulsar ◄ / ► para seleccionar **Desactivado**.



- **Aunque el bloqueo de las teclas del panel esté habilitado, puede seguir utilizando las teclas del mando a distancia.**
- **Si pulsa el botón de Encendido para apagar el proyector sin desactivar el bloqueo de las teclas del panel, el proyector seguirá en estado de bloqueo cuando lo vuelva a encender.**

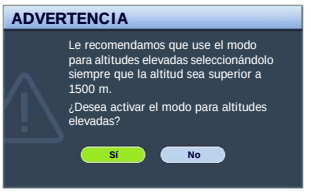
Funcionamiento en altitudes elevadas

Se recomienda utilizar **Modo altitud elevada** cuando se encuentre en un lugar entre 1.500 y 3.000 m sobre el nivel del mar y si la temperatura oscila entre 0ºC y 35ºC.

⚠ **No utilice el Modo altitud elevada si su altitud está entre 0 m y 1.500 m, y la temperatura oscila entre 0°C y 35°C. Si activa este modo en estas condiciones, el proyector se refrigerará en exceso.**

Para activar el **Modo altitud elevada**,

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄ /► hasta que se resalte el menú **CONF. SIST.: Avanzada**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Modo altitud elevada** y después ◄ /► para seleccionar **Activado**. Aparece un mensaje de confirmación.
3. Resalte **Sí** y pulse **ENTER**.



El funcionamiento en **Modo altitud elevada** puede incrementar el nivel de decibelios, ya que aumenta la velocidad del ventilador necesaria para mejorar el enfriamiento general del sistema y su rendimiento.

Si utiliza este proyector en otros entornos extremos distintos a los citados anteriormente, puede que se apague automáticamente para evitar el sobrecalentamiento. Para solucionar esto, active el Modo altitud elevada. Sin embargo, esto no significa que este proyector funcione en cualquier condición extrema o peligrosa.

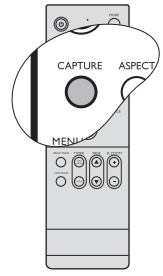
Creación de su propia pantalla de inicio

Además de seleccionar la pantalla de inicio predeterminada del proyector entre el logotipo de BenQ o la pantalla negra o azul, puede crear su propia pantalla de inicio compuesta por una imagen proyectada desde el ordenador o fuente de vídeo.

Para crear su propia pantalla de inicio, proyecte la imagen que desea utilizar como pantalla de inicio desde un ordenador o fuente de vídeo. A continuación haga lo siguiente:

- Mediante el mando a distancia

1. Pulse **CAPTURE**.
2. Aparecerá un mensaje de confirmación. Pulse **CAPTURE** o **ENTER** de nuevo.
3. El mensaje "**Captura de pantalla...**" aparecerá mientras el proyector procesa la imagen. Espere.
4. Si la acción se realiza correctamente, aparecerá en la pantalla el mensaje "**Captura correcta**". La imagen capturada se guarda como **My Screen**.
5. Para que la imagen capturada se muestre como pantalla de inicio, configure **My Screen** en el menú **CONF. SIST.: Básica** > **Pantalla bienvenida** y reinicie el proyector.



- Mediante el menú OSD

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄/► hasta que se resalte el menú **CONF. SIST.: Básica**.
2. Pulse ▼ para resaltar **My Screen** y después pulse **ENTER**.
3. Repita los pasos 2-5 de la sección "Mediante el mando a distancia" para capturar y visualizar una imagen.

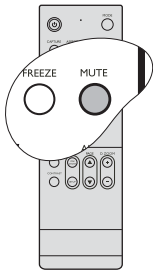
Aunque es poco probable, si la captura no se realizara correctamente, cambie de imagen.

Ajuste del sonido

Los ajustes de sonido que se indican a continuación, afectarán a los altavoces del proyector. Asegúrese de haber conectado correctamente la entrada de audio con el proyector: Consulte "Conexión" en la página 16 para más información sobre la conexión de la entrada de audio.

Desactivación del sonido

Para desactivar temporalmente el sonido,



- Mediante el mando a distancia

Pulse **MUTE** para desactivar el sonido temporalmente. Mientras el sonido esté desactivado, aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla.

Para volver a activar el sonido, pulse **MUTE** de nuevo.

- Mediante el menú OSD

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄/► hasta que se resalte el menú **CONF. SIST.: Avanzada**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Configuración audio** y después **ENTER**. Aparecerá la página **Configuración audio**.
3. Resalte **Silencio** y pulse◄/► para seleccionar **Activado**.
4. Para volver a activar el sonido, repita los pasos 1-3 y pulse◄/► para seleccionar **Desactivado**.

Ajuste del nivel de sonido

Para ajustar el nivel de sonido,

1. Repita los pasos 1-2 anteriores.
2. Pulse ▼ para resaltar **Volumen** y después ◄/► para seleccionar el nivel de sonido deseado.

Desactivación de Encender/apagar tono

Para apagar el tono

1. Repita los pasos 1-2 anteriores.
2. Pulse ▼ para resaltar **Encender/apagar tono** y después ◄/► para seleccionar **Desactivado**.

☞ **El único cambio que se puede realizar en Encender/apagar tono es configurarlo como Encendido o Apagado. Desactivar o cambiar el nivel de sonido no afectará a Encender/apagar tono.**

Configuración del modo de lámpara

Este proyector es capaz de producir una proyección de doble lámpara y ofrece tres modos de lámpara para distintos fines:

Modo de lámpara	Beneficio para el usuario	Entorno adecuado
Doble brillo (En el modo normal se usan dos lámparas)	• Ofrece imágenes súper brillantes y claras • Adecuado para entornos con una alta luz ambiental • Permite un funcionamiento continuo e ininterrumpido en situaciones críticas	Salas de reuniones o auditorios grandes y bien iluminados
Doble fiabilidad (En el modo económico se usan dos lámparas)	• Aumenta la duración de la lámpara • Permite un funcionamiento continuo e ininterrumpido en situaciones críticas	Salas de reuniones de tamaño mediano
Alternativa individual (La lámpara con menos horas de funcionamiento se selecciona automáticamente y se usa en el modo normal)	• Aumenta el tiempo de funcionamiento total • Se reduce la frecuencia de cambio de la lámpara	Salas de tamaño normal

Puede realizar los siguientes pasos para elegir un modo de lámpara de acuerdo con sus preferencias.

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄ / ► hasta que se resalte el menú **CONF. SIST.: Avanzada**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Configurac. lámpara** y después pulse **ENTER**.
3. Pulse ▼ para resaltar **Modo lámpara** y después pulse **ENTER**.
4. Pulse ▼ para resaltar el modo de lámpara que prefiera y luego pulse **ENTER**.
5. Aparece un mensaje de confirmación. Resalte **Sí** y pulse **ENTER**.

☞
- **Si una lámpara falla, el proyector entra automáticamente en el modo Alternativa individual. La configuración de Doble brillo y Doble fiabilidad no está disponible.**
- **Tras cambiar del modo Doble brillo/Doble fiabilidad al modo Alternativa individual o viceversa, espere 90 segundos antes de volver a ajustar el modo de lámpara.**
- **Si establece el proyector en modo Doble fiabilidad, se amplía la función de apagado automático del temporizador de la lámpara. Consulte "Configuración de Modo lámpara como Doble fiabilidad" en la página 49 para más detalles.**

Personalización de los menús de visualización en pantalla (OSD)

Los menús de visualización en pantalla (OSD) se pueden configurar de acuerdo con sus preferencias. Los siguientes ajustes no afectan a los ajustes de proyección, ni al funcionamiento o al rendimiento del proyector.

- **Tiempo visual. menú** en el menú **CONF. SIST.: Avanzada** > **Configuración menú** le permite configurar el período de tiempo que permanece activo el OSD después de pulsar la última tecla. La duración del tiempo varía de 5 a 30 segundos en incrementos de 5 segundos. Utilice ◄ / ► para seleccionar un período adecuado.
- **Posición de menú** en el menú **CONF. SIST.: Avanzada** > **Configuración menú** le permite elegir entre cinco posiciones para el menú OSD. Utilice ◄ / ► para seleccionar una posición preferida.
- **Idioma** en el menú **CONF. SIST.: Básica** le permite configurar el idioma de los menús de visualización en pantalla (OSD). Utilice ◄ / ► para seleccionar el idioma.
- **Pantalla bienvenida** en el menú **CONF. SIST.: Básica** le permite configurar el logotipo que se va a mostrar cuando se inicie el proyector. Utilice ◄ / ► para seleccionar una pantalla.

Apagado del proyector

1. Pulse ⏻ **Encendido** y aparecerá un mensaje de confirmación.

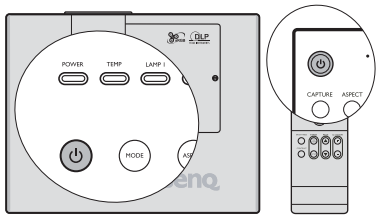
   Si no responde en pocos segundos, el mensaje desaparecerá

   Si desea cancelar el mensaje, pulse cualquier tecla excepto **PAGE ▲/▼** y **LASER** en el mando a distancia.

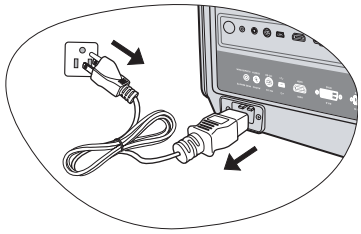
⚠ **No mire directamente a la ventana o al haz de la luz láser ni apunte con él a otras personas. Antes de utilizarlo, consulte los mensajes de advertencia de la parte posterior del mando a distancia.**

2. Pulse ⏻ **Encendido** por segunda vez. La **POWER (Luz del indicador de encendido)** parpadeará en naranja, la lámpara de proyección se apagará y los ventiladores continuarán funcionando durante aproximadamente 90 segundos para enfriar el proyector.
3. En cuanto finalice el proceso de enfriamiento, oirá un "**Tono de apagado**". La **POWER (Luz del indicador de encendido)** permanecerá encendida en color naranja y los ventiladores se detendrán.

4. Si no va a utilizar el proyector durante un período prolongado de tiempo, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.



- **Para proteger la lámpara, el proyector no responderá a ninguna orden durante el proceso de enfriamiento.**
- **Para disminuir el tiempo de enfriamiento, también puede activar la función de refrigeración rápida. Consulte "Refrigeración rápida" en la página 45 para más detalles.**
- **Para más detalles sobre como desactivar el tono, consulte "Desactivación de Encender/apagar tono" en la página 39.**



Si el proyector no se apaga correctamente y para proteger la lámpara, cuando intente volver a encender el proyector los ventiladores funcionarán durante algunos minutos para enfriarlo. Pulse ⏻ Encendido de nuevo para iniciar el proyector una vez que se hayan detenido los ventiladores y de que POWER (Luz del indicador de encendido) se ilumine de color naranja.

Menús de visualización en pantalla (OSD)

Estructura del menú

Tenga en cuenta que los menús que aparecen en pantalla (OSD) varían según el tipo de señal seleccionada. Algunas funciones sólo están disponibles cuando se utilizan determinadas señales de entrada.

Los elementos del menú están disponibles cuando el proyector detecta al menos una señal válida. Si no hay ningún equipo conectado al proyector o si no se detecta ninguna señal, sólo podrá acceder a algunos elementos del menú.

Menú principal	Submenú		Opciones
1. PANTALLA	Color de la pared		Desactivado/Amarillo claro/Rosa/ Verde claro/Azul/Pizarra
	Relación de aspecto		4:3/16:9/Automática/Real
	Deformación trapez.		
	Posición		
	Fase		
	Tamaño H.		
	Zoom digital		
2. IMAGEN	Modo imagen		Fuente de PC: Dinámico/Presentación/sRGB/Cine/ Usuario 1/Usuario 2 Fuente de vídeo: Dinámico/Estándar/Cine/Usuario 1/ Usuario 2
	Modo de referencia		Fuente de PC: Dinámico/Presentación/sRGB/Cine Fuente de vídeo: Dinámico/Estándar/Cine
	Brillo		
	Contraste		
	Color		
	Matiz		
	Nitidez		
	Color brillante		Activado/Desactivado
	Temperatura de color		T1/T2/T3/T4
	Administración de color 3D	Color primario	R/G/B/Y/C/M
		Matiz	
		Saturación	
		Ganancia	
	Guardar configurac.		
3. FUENTE	Autobúsqueda rápida		Activado/Desactivado
	Conversión espacio de color		RGB/YUV

6. INFORMACIÓN	FAQ- Imagen e instalación	
	FAQ- Características y servicio	
	Estado actual del sistema	• Fuente • Modo imagen • Resolución • Sistema de color • **Modo lámpara** • **Horas equivalentes lámp. 1** • **Horas equivalentes lámp. 2**

4. CONF. SIST.: Básica	**Temporizador de presentación**	**Intervalo del temporizador**	1~240 minutos
		Pantalla de temporizador	Siempre/1 min/2 min/3 min/Nunca
		Posición del temporizador	Inferior derecha/Superior derecha/ Inferior izquierda/Superior izquierda
		Método de recuento del temporizador	Atrás / Adelante
		Aviso audible de temporizador	**Activado/Desactivado**
	Idioma		English / Français / Deutsch / Italiano / Español / Русский / 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / ไทย / Polski
	Posición proyector		Mesa frontal/Mesa posterior/ Techo posterior/Techo frontal
	Apagado automático		Deshabilitar/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
	Temporizador en blanco		Deshabilitar/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
	Bloqueo de teclas del panel		Activado/Desactivado
	Temporizador		Deshabilitar/30 min/1 hr/2 hr/3 hr/4 hr/ 8 hr/12 hr
	Pantalla bienvenida		BenQ/Negra/Azul/My Screen
	My Screen		
5. CONF. SIST.: Avanzada	**Refrigeración rápida**		**Activado/Desactivado**
	Modo altitud elevada		**Activado/Desactivado**
	Configuración audio	**Silencio**	**Activado/Desactivado**
		Volumen	
		Encender/apagar tono	**Activado/Desactivado**
	Configuración menú	**Tiempo visual. menú**	5 seg/10 seg/15 seg/20 seg/25 seg/ 30 seg
		Posición de menú	Centro/Superior izquierda/Superior derecha/Inferior derecha/Inferior izquierda
	Configurac. lámpara	**Modo lámpara**	**Doble brillo**
			Doble fiabilidad
			Alternativa individual
		Restablecer temporizador lámp. 1	
		Restablecer temporizador lámp. 2	
		Horas equivalentes lámp. 1	
		Horas equivalentes lámp. 2	
	Configur. seguridad	**Cambiar contraseña**	
		Cambiar Configuración de Seguridad • **Activar Bloqueo** • **Bloqueo Pantalla Inicial**	
	Tasa en baudios		2400/4800/9600/14400/19200/38400/ 57600/115200
	Patrón de prueba		**Activado/Desactivado**
	Restablecer config.		

Los valores predeterminados indicados en el manual, especialmente en las páginas 44-47, sirven sólo de referencia. Pueden variar dependiendo del proyector debido a la continua mejora de los productos.

Descripción de cada menú

	FUNCIÓN (ajuste/valor predeterminado)	DESCRIPCIÓN
1. Menú PANTALLA	**Color de la pared** (**Desactivado**)	Corrige el color de la imagen proyectada cuando la superficie de proyección no es de color blanco. Consulte "Utilización del Color de la pared" en la página 31 para más detalles.
	Relación de aspecto (Automática)	Existen cuatro opciones para definir la relación de aspecto de la imagen según la señal de entrada. Consulte "Selección de la relación de aspecto" en la página 30 para más detalles.
	Deformación trapez. (0)	Corrige la deformación trapezoidal de la imagen. Consulte "Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 29 para más detalles.
	Posición (0)	Muestra la página de ajuste de posición. Para mover la imagen proyectada, pulse las flechas de dirección. Los valores que se muestran en la posición inferior de la página cambian cada vez que pulsa la tecla hasta alcanzar el máximo o mínimo.
	Fase (depende de la señal de entrada seleccionada)	Ajusta la fase del reloj para reducir la distorsión de la imagen. 
	Tamaño H. (depende de la señal de entrada seleccionada)	Ajusta el ancho horizontal de la imagen.
	Zoom digital (100%)	Amplía o reduce la imagen proyectada. Consulte "Ampliación y búsqueda de detalles" en la página 29 para más detalles.
2. Menú IMAGEN	**Modo imagen** (PC/DVI-D: **Dinámico**; YPbPr/ S-Vídeo/ Vídeo/ HDMI/HDCP: **Estándar**)	Los modos de imagen predefinidos se proporcionan para optimizar la configuración de la imagen más adecuada del proyector para el tipo de programa de que disponga. Consulte "Selección de un modo de imagen" en la página 31 para más detalles.
	Modo de referencia	Selecciona el modo de imagen que se adapta mejor a sus necesidades de calidad de imagen y la ajusta según las opciones que se muestran a continuación. Consulte "Configuración del modo Usuario 1/Usuario 2" en la página 32 para más detalles.
	Brillo	Ajusta el brillo de la imagen. Consulte "Ajuste del Brillo" en la página 32 para más detalles.
	Contraste	Ajusta el grado de diferenciación existente entre las zonas oscuras y claras de la imagen. Consulte "Ajuste del Contraste" en la página 32 para más detalles.
	Color (0)	Ajusta el nivel de saturación de color; la cantidad de cada color en una imagen de vídeo. Consulte "Ajuste del Color" en la página 33 para más detalles.
	Matiz (0)	Ajusta los tonos de color rojo y verde de la imagen. Consulte "Ajuste del Matiz" en la página 33 para más detalles. ☞ **Esta función sólo está disponible cuando está seleccionado Vídeo o S-Vídeo con sistema NTSC.**
	Nitidez (15)	Permite aumentar o reducir la nitidez de la imagen. Consulte "Ajuste del Nitidez" en la página 33 para más detalles.
	Color brillante (**Activado**)	Consulte "Ajuste del Color brillante" en la página 33 para más detalles.
	Temperatura de color (T3)	Consulte "Selección de la temperatura de color" en la página 33 para más detalles.

	FUNCIÓN (ajuste/valor predeterminado)	DESCRIPCIÓN
2. Menú IMAGEN	**Administración de color 3D**	Consulte "Administración de color 3D" en la página 33 para más detalles.
	Guardar configurac.	Guarda la configuración efectuada para el modo **Usuario 1** o **Usuario 2**.
3. Menú FUENTE	**Autobúsqueda rápida** (**Activado**)	Consulte "Cambio de la señal de entrada" en la página 27 para más detalles.
	Conversión espacio de color (**RGB**)	Consulte "Cambio del espacio de color" en la página 27 para más detalles.
4. Menú CONF. SIST.: Básica	**Temporizador de presentación**	Recuerda al presentador que debe finalizar la presentación dentro de un determinado período de tiempo. Consulte "Configuración del temporizador de presentación" en la página 34 para más detalles.
	Idioma	Establece el idioma de los menús de visualización en pantalla (OSD). Consulte "Uso de los menús de visualización en pantalla (OSD)" en la página 24 para más detalles.
	Posición proyector (Frontal mesa)	El proyector se puede instalar en el techo o detrás de la pantalla, o bien con uno o más espejos. Consulte "Elección de una ubicación" en la página 12 para más detalles.
	Apagado automático (Desactivar)	Permite que el proyector se apague automáticamente si no se detecta una señal de entrada durante un período de tiempo establecido. Consulte "Configuración de Apagado automático" en la página 49 para más detalles.
	Temporizador en blanco (Desactivar)	Establece el tiempo en blanco de la imagen cuando está activada la función En blanco. Cuando haya transcurrido dicho tiempo, la imagen volverá a aparecer en pantalla. Consulte "Cómo ocultar la imagen" en la página 36 para más detalles.
	Bloqueo de teclas del panel (**Desactivado**)	Deshabilita o habilita todas las funciones de las teclas del panel, excepto **Encendido** en el proyector y todas las teclas del mando a distancia. Consulte "Bloqueo de las teclas de control" en la página 37 para más detalles.
	Temporizador (Desactivar)	Ajusta el temporizador de desconexión automática. El temporizador se puede configurar con un valor comprendido entre 30 minutos y 12 horas.
	Pantalla bienvenida (logotipo de BenQ)	Permite seleccionar la pantalla de logotipo que se muestra durante el inicio del proyector. Existen cuatro opciones disponibles: Logo de BenQ, pantalla negra, pantalla Azul o My Screen.
	My Screen	Captura y almacena la imagen proyectada como My Screen. Consulte "Creación de su propia pantalla de inicio" en la página 38 para más detalles.
5. Menú CONF. SIST.: Avanzada	**Refrigeración rápida** (**Desactivado**)	Activa o desactiva la función de refrigeración rápida. Si selecciona **Activado**, se activa la función y el tiempo de enfriamiento del proyector disminuirá de 90 segundos a aproximadamente 30 segundos. ☞ **Si intenta reiniciar el proyector tras el proceso de enfriamiento rápido de 30 segundos, los ventiladores de refrigeración volverán a encenderse durante aproximadamente 60 segundos antes de que se encienda la lámpara.**

	FUNCIÓN (ajuste/valor predeterminado)	DESCRIPCIÓN
5. Menú CONF. SIST.: Avanzada	**Modo altitud elevada** (**Desactivado**)	Modo para el uso en zonas con una altitud elevada. Consulte "Funcionamiento en altitudes elevadas" en la página 38 para más detalles.
	Configuración audio	**Silencio** (**Desactivado**) **Volumen** (5) **Encender/apagar tono (Activado)** Consulte "Ajuste del sonido" en la página 39 para más detalles.
	Configuración menú	**Tiempo visual. menú** (5 segundos) Establece el período de tiempo que el OSD permanece activo después de pulsar la última tecla. El intervalo varía de 5 a 30 segundos en incrementos de 5 segundos. **Posición de menú** (Centro) Establece la posición del menú de visualización en pantalla (OSD).
	Configurac. lámpara	**Modo lámpara** (**Doble brillo**) Consulte "Configuración del modo de lámpara" en la página 40 para más detalles. **Restablecer temporizador lámp. 1** **Restablecer temporizador lámp. 2** Cuando haya cambiado la lámpara, seleccione **Restablecer** para ajustar el temporizador de la lámpara correspondiente a "0". Consulte "Restablecimiento del temporizador de lámpara correspondiente" en la página 52 para más detalles. **Horas equivalentes lámp. 1** **Horas equivalentes lámp. 2** Muestra el número de horas que se ha utilizado la lámpara. Consulte "Cómo conocer las horas de uso de la lámpara" en la página 49 para más detalles sobre el cálculo de la duración total de la lámpara.
	Configur. seguridad	**Cambiar contraseña** Se le solicitará que introduzca la contraseña actual antes de cambiarla por una nueva. Consulte "Uso de la función de contraseña" en la página 25 para más detalles. **Cambiar Configuración de Seguridad** **Activar Bloqueo (Desactivado)** **Bloqueo Pantalla Inicial (Desactivado)** Consulte "Uso de la función de contraseña" en la página 25 para más detalles.
	Tasa en baudios (115200)	Para uso del personal de servicio y de los técnicos profesionales. La tasa de baudios se debe ajustar para que se adapte a su equipo.
	Patrón de prueba (**Desactivado**)	Muestra el patrón de prueba de cuadrícula. Ayuda a ajustar el tamaño de la imagen y el enfoque para asegurase de que la imagen proyectada no está distorsionada.
	Restablecer config.	Restablece todos los valores predeterminados de fábrica. ☞ **Se conservarán los ajustes siguientes: Posición, Fase, Tamaño H., Usuario 1, Usuario 2, Conversión espacio de color, Idioma, Posición proyector, My Screen, Modo altitud elevada, Configurac. lámpara, Configur. seguridad.**

6. Menú INFORMACIÓN	**FAQ- Imagen e instalación**	Muestra las posibles soluciones a los problemas con que se pueda encontrar.
	FAQ- Características y servicio	
	Estado actual del sistema	**Fuente** Muestra la fuente de señal actual. **Modo imagen** Muestra el modo seleccionado en el menú **IMAGEN**. **Resolución** Muestra la resolución original de la señal de entrada. **Sistema de color** Muestra el formato del sistema de entrada, NTSC, PAL, SECAM o RGB. **Modo lámpara** Muestra el estado del modo de lámpara actual. **Horas equivalentes lámp. 1** **Horas equivalentes lámp. 2** Muestra el número de horas que se ha utilizado la lámpara.

☞ **El menú INFORMACIÓN muestra el estado de funcionamiento actual del proyector.**

Mantenimiento

Cuidados del proyector

El proyector necesita poco mantenimiento. Lo único que debe hacer con regularidad es limpiar la lente.

No retire ninguna pieza del proyector, excepto la lámpara. Póngase en contacto con su proveedor si necesita sustituir otras piezas.

Limpieza de la lente

Limpie la lente cada vez que observe que hay suciedad o polvo en la superficie.

- Utilice un bote de aire comprimido para retirar el polvo.
- Si hay suciedad o manchas, utilice papel limpiador de lente o humedezca un paño con un producto de limpieza para lentes y páselo con suavidad por la superficie de la misma.

⚠ **Nunca frote la lente con materiales abrasivos.**

Limpieza de la carcasa del proyector

Antes de limpiar la carcasa, apague el proyector mediante el procedimiento de apagado correcto, según lo descrito en "Apagado del proyector" en la página 41 y desconecte el cable de alimentación.

- Para eliminar suciedad o polvo, pase un paño suave, que no suelte pelusa por la carcasa.
- Para limpiar suciedad difícil de eliminar o manchas, humedezca un paño suave con agua y un detergente con pH neutro. A continuación, pase el paño por la carcasa.

⚠ **Nunca utilice cera, alcohol, benceno, disolvente u otros detergentes químicos. Éstos pueden dañar la carcasa.**

Almacenamiento del proyector

Si necesita guardar el proyector durante un largo período de tiempo, siga las instrucciones descritas a continuación:

- Asegúrese de que la temperatura y la humedad del área de almacenamiento se encuentran dentro de los valores recomendados para el proyector. Consulte "Especificaciones" en la página 55 o póngase en contacto con su proveedor para conocer estos valores.
- Haga retroceder el pie de ajuste.
- Extraiga las pilas del mando a distancia.
- Guarde el proyector en el embalaje original o en uno equivalente.

Transporte del proyector

Se recomienda transportar el proyector en el embalaje original o en uno equivalente. Si lleva usted mismo el proyector, utilice la caja original o un maletín de transporte blando adecuado.

Información sobre la lámpara

Cómo conocer las horas de uso de la lámpara

Cuando el proyector está en funcionamiento, el temporizador incorporado calcula de forma automática la duración (en horas) de uso de la lámpara. El método de cálculo de la duración de lámpara es el siguiente:

Duración total (equivalente) de la lámpara
= 1 (horas de uso en modo **Doble fiabilidad**) + 3/2 (horas de uso en modo **Doble brillo**) + 3/2 (horas de uso en modo **Alternativa individual**)

Consulte "Configuración del modo de lámpara" en la página 40 para obtener más información.

Para obtener información sobre las horas de la lámpara:

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄/► hasta que se resalte el menú **CONF. SIST.: Avanzada**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Configurac. lámpara** y después pulse **ENTER**. Aparecerá la página **Configurac. lámpara**.
3. Verá la información **Horas equivalentes lámp. 1**/**Horas equivalentes lámp. 2** en el menú.
4. Para salir del menú, pulse **MENU/EXIT**.

También puede obtener la información sobre las horas de la lámpara en el menú **INFORMACIÓN**.

Aumentar la duración de la lámpara

La lámpara de proyección es un elemento consumible que normalmente puede durar hasta 2.000-3.000 horas si se utiliza adecuadamente. Para alargar la duración de la lámpara lo máximo posible, puede configurar los ajustes siguientes en los menús OSD.

- **Configuración de Modo lámpara como Doble fiabilidad**

En comparación con el modo **Doble brillo**, el uso del modo **Doble fiabilidad** reduce el ruido del sistema y el consumo de energía. Si se selecciona el modo **Doble fiabilidad**, se reducirá la salida de luz de la lámpara individual.

Si establece el proyector en modo **Doble fiabilidad**, se amplía la duración de funcionamiento de la lámpara individual. Consulte "Configuración del modo de lámpara" en la página 40 para ver cómo se establece el modo **Doble fiabilidad**.

- **Configuración de Apagado automático**

Esta función permite que el proyector se apague automáticamente si no se detecta una señal de entrada durante un período de tiempo establecido para evitar el desgaste innecesario de la duración de la lámpara.

Para configurar **Apagado automático**, vaya al menú **CONF. SIST.: Básica** > **Apagado automático** y pulse ◄/►. El período de tiempo puede oscilar entre 5 y 30 minutos, en incrementos de 5 minutos. Si la duración de tiempo predeterminada no se ajusta a sus necesidades, seleccione **Desactivar**. El proyector no se apagará automáticamente en un período de tiempo determinado.

Cuándo debe sustituir la lámpara

Cuando **LAMP (Luz indicadora de la lámpara)** se ilumine en rojo o cuando aparezca un mensaje donde se sugiera la sustitución de la misma, coloque una lámpara nueva o póngase en contacto con su proveedor. Una lámpara usada puede hacer que el proyector no funcione correctamente y, en circunstancias excepcionales, la lámpara puede incluso explotar.

La LAMP (Luz indicadora de la lámpara) y la TEMP (Luz indicadora de temperatura) se iluminarán si la lámpara se calienta demasiado. Apague el proyector y deje que se enfríe durante 45 minutos. Si el indicador LAMP (Luz indicadora de la lámpara) o el indicador TEMP (Luz indicadora de temperatura) siguen iluminados al volver a encender el proyector, póngase en contacto con su proveedor. Consulte "Indicadores" en la página 53 para más detalles.

Los siguientes mensajes de advertencia sobre la lámpara le recordarán la necesidad de cambiar la lámpara 1 o la lámpara 2. A continuación se muestran los mensajes de advertencia de la lámpara 1.

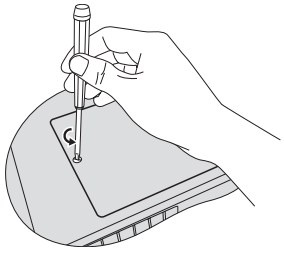
Estado y mensaje	Estado y mensaje
• La lámpara ha estado en funcionamiento durante 2000 horas. Instale una lámpara nueva para obtener un rendimiento óptimo. Si el proyector funciona con normalidad en el modo **Doble fiabilidad** seleccionado (consulte "Modo lámpara (Doble brillo)" en la página 46), puede seguir utilizando el proyector hasta que aparezca la advertencia que indique que la lámpara ha estado funcionando durante 2.950 horas. 	• La lámpara ha estado en funcionamiento durante 3.000 horas. Se recomienda que sustituya la lámpara en este momento. La lámpara es un artículo consumible. El brillo de la lámpara disminuye con el uso. Esto es algo normal. Puede sustituir la lámpara siempre que vea que el nivel de brillo ha disminuido considerablemente. Si no ha sustituido la lámpara antes, deberá hacerlo tras 3.000 horas de uso. 
• La lámpara ha estado en funcionamiento durante 2950 horas. Se deberá instalar una lámpara nueva para evitar que el proyector se apague cuando se agote el tiempo de uso de la misma. 	• DEBE sustituir la lámpara para que el proyector funcione con normalidad. 

Sustitución de la lámpara

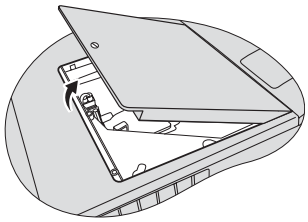
⚠
- **Para reducir el riesgo de descargas eléctricas, no se olvide de apagar el proyector y desenchufar el cable de alimentación antes de cambiar la lámpara.**
- **Para reducir el riesgo de quemaduras graves, deje que se enfríe el proyector durante al menos 45 minutos antes de sustituir la lámpara.**
- **Para evitar lesiones en los dedos o daños en los componentes internos del proyector, tenga cuidado al retirar los cristales de una lámpara rota.**
- **Para evitar lesiones en los dedos o que la calidad de la imagen resulte afectada al tocar la lente, no toque el compartimento vacío de la lámpara cuando ésta se haya retirado.**
- **Esta lámpara contiene mercurio. Consulte la normativa sobre residuos peligrosos de su zona a fin de desechar la lámpara de la forma más adecuada.**
- **Dado que se ha diseñado un par de lámparas no intercambiables para este proyector, sólo se puede usar como lámpara de repuesto la lámpara de proyector especificada por BenQ. Asegúrese de comprar la lámpara correcta con antelación.**

- **Si sustituye la lámpara en un proyector instalado boca abajo en el techo, asegúrese de que no hay nadie debajo de la toma de la lámpara para evitar posibles daños oculares causados por la rotura de la lámpara.**

1. Apague el proyector y desconéctelo de la toma de corriente. Si la temperatura de la lámpara es demasiado elevada, espere unos 45 minutos hasta que se enfríe para evitar quemaduras.
2. Afloje el tornillo de la cubierta de la lámpara con un destornillador plano.

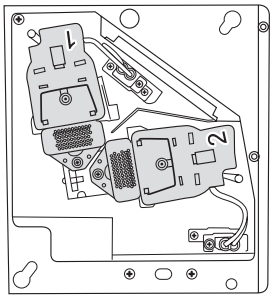


3. Retire la cubierta de la lámpara del proyector.

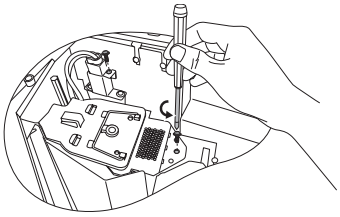


⚠ **No encienda la unidad sin la cubierta de la lámpara.**

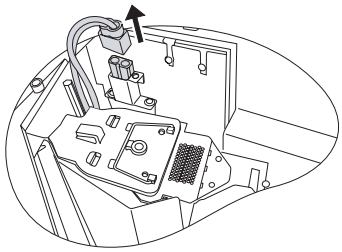
4. Identifique la lámpara que quiere cambiar mirando la parte superior de la lámpara.



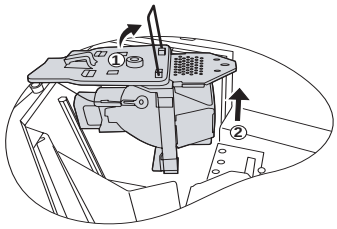
5. Afloje los tornillos que fijan la lámpara y el conector de la lámpara.



6. Desconecte el conector de la lámpara del proyector.



7. Levante la palanca para que quede en posición vertical. Utilice la palanca para retirar la lámpara del proyector lentamente.

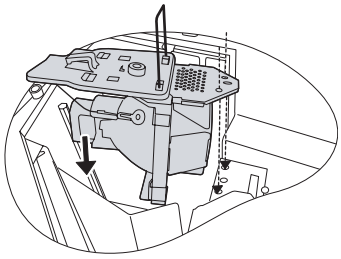


☞ **Si lo hace demasiado rápido puede que se rompa la lámpara y salten cristales en el proyector.**

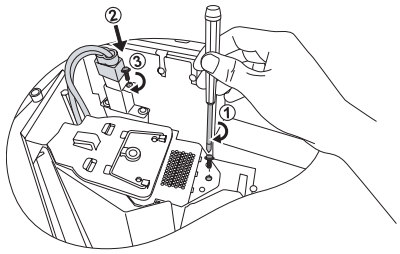
No coloque la lámpara en lugares donde pueda salpicarle el agua, que estén al alcance de los niños o cerca de materiales inflamables.

No introduzca las manos en el proyector después de retirar la lámpara. Si toca los componentes ópticos del interior, se podrían producir irregularidades en el color y distorsiones en las imágenes proyectadas.

8. Como se muestra en la figura, sujete la lámpara nueva y alinee los indicadores de posición de la lámpara con los orificios del proyector e inserte la lámpara hasta el fondo.



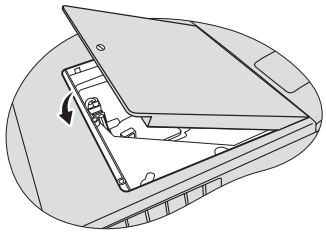
9. Apriete el tornillo que sujeta la lámpara.
10. Conecte el conector de la lámpara al proyector y apriete el tornillo que fija el conector de la lámpara.



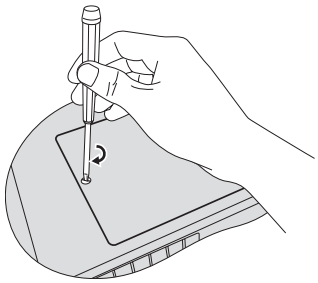
Si el tornillo queda suelto, es posible que la conexión no se realice de forma adecuada y el funcionamiento de la unidad no sea correcto.

No apriete el tornillo demasiado.

11. Asegúrese de que la palanca está completamente plana y encajada en su sitio.
12. Vuelva a colocar la cubierta de la lámpara en el proyector.



13. Apriete el tornillo que sujeta la cubierta de la lámpara.



Si el tornillo queda suelto, es posible que la conexión no se realice de forma adecuada y el funcionamiento de la unidad no sea correcto.

No apriete el tornillo demasiado.

14. Reinicie el proyector.

No encienda la unidad sin la cubierta de la lámpara.

Restablecimiento del temporizador de lámpara correspondiente

15. Cuando desaparezca el logotipo de inicio, abra el menú de visualización en pantalla (OSD).

    Vaya al menú **CONF. SIST.: Avanzada** > **Configurac. lámpara**.

    Pulse **ENTER** y aparecerá la página **Configurac. lámpara**.

    Resalte **Restablecer temporizador lámp. 1**/ **Restablecer temporizador lámp. 2**. Aparece un mensaje de advertencia preguntándole si desea restablecer el temporizador de la lámpara.

    Resalte **Restablecer** y pulse **ENTER** en el proyector o en el mando a distancia. La duración de la lámpara se ajustará a "0".



No restablezca el temporizador si la lámpara no es nueva o si no la ha sustituido, ya que podría causar daños.

Indicadores

Luz				Estado y descripción
POWER	TEMP	LAMP1	LAMP2	
Situaciones relacionadas con la alimentación				
Naranja	Desactivado	Desactivado	Desactivado	Modo de espera.
Verde Parpadeante	Desactivado	Desactivado	Desactivado	En proceso de encendido.
Verde	Desactivado	Desactivado	Desactivado	Funcionamiento normal.
Naranja Parpadeante	Desactivado	Desactivado	Desactivado	1. El proyector necesita 90 segundos para enfriarse porque se ha apagado incorrectamente sin seguir el proceso de enfriamiento normal. **O bien:** 2. El proyector debe enfriarse durante 90 segundos tras apagar la unidad.
Naranja Parpadeante	Desactivado	Desactivado	Desactivado	El proyector se ha apagado automáticamente. Si intenta volver a encenderlo, se apagará de nuevo. Póngase en contacto con su proveedor para solicitar ayuda.
Naranja Parpadeante	Desactivado	Rojo	Desactivado	
Situaciones relacionadas con la lámpara				
Desactivado	Desactivado	Rojo	Desactivado	La lámpara 1 ha fallado. El proyector ha entrado automáticamente en el modo **Alternativa individual**. Sustituya la lámpara 1 lo antes posible.
Desactivado	Desactivado	Desactivado	Rojo	La lámpara 2 ha fallado. El proyector ha entrado automáticamente en el modo **Alternativa individual**. Sustituya la lámpara 2 lo antes posible.
Desactivado	Desactivado	Rojo	Rojo	El proyector se ha apagado automáticamente. Si intenta volver a encenderlo, se apagará de nuevo. Póngase en contacto con su proveedor para solicitar ayuda.
Situaciones relacionadas con la temperatura				
Desactivado	Rojo	Desactivado	Desactivado	El proyector se ha apagado automáticamente. Si intenta volver a encenderlo, se apagará de nuevo. Póngase en contacto con su proveedor para solicitar ayuda.
Desactivado	Rojo	Rojo	Desactivado	
Desactivado	Rojo	Verde	Desactivado	
Desactivado	Rojo	Naranja	Desactivado	
Desactivado	Rojo	Desactivado	Rojo	
Desactivado	Rojo	Desactivado	Verde	
Desactivado	Rojo	Desactivado	Naranja	
Rojo	Rojo	Rojo	Desactivado	
Rojo	Rojo	Verde	Desactivado	
Rojo	Rojo	Naranja	Desactivado	
Verde	Rojo	Rojo	Desactivado	

Solución de problemas

El proyector no se enciende.

Causa	Solución
No se recibe corriente del cable de alimentación.	Enchufe el cable de alimentación a la entrada de CA del proyector y el cable de alimentación a la toma de corriente. Si dicha toma de corriente dispone de un interruptor, compruebe que está encendido.
Ha intentado encender el proyector durante el proceso de enfriamiento.	Espere a que finalice el proceso de enfriamiento.

No aparece la imagen

Causa	Solución
La fuente de vídeo no está encendida o conectada correctamente.	Active la fuente de vídeo y compruebe que el cable de señal está conectado correctamente.
El proyector no está correctamente conectado al dispositivo de señal de entrada.	Compruebe la conexión.
No se ha seleccionado la señal de entrada correcta.	Seleccione la señal de entrada correcta con el botón **SOURCE** del proyector o del mando a distancia.
No ha retirado la cubierta de la lente.	Retire la cubierta de la lente.

Imagen borrosa

Causa	Solución
La lente de proyección no está correctamente enfocada.	Ajuste el enfoque de la lente mediante el anillo de enfoque.
El proyector y la pantalla no están correctamente alineados.	Ajuste el ángulo de proyección y la dirección, así como la altura del proyector si fuera necesario.
No ha retirado la cubierta de la lente.	Retire la cubierta de la lente.

El mando a distancia no funciona.

Causa	Solución
Las pilas se han agotado.	Sustituya las pilas por unas nuevas.
Hay un obstáculo entre el mando a distancia y el proyector.	Elimine el obstáculo.
Está demasiado alejado del proyector.	Sitúese a menos de 8 metros (26 pies) del proyector.

La contraseña es incorrecta

Causa	Solución
Ha olvidado la contraseña.	Por favor, consulte "Acceso al proceso de recuperación de contraseña" en la página 26 para más detalles.

Especificaciones

Especificaciones del proyector

☞ **Todas las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso.**

Ópticas

Resolución
1024 x 768 XGA
Sistema óptico
1-CHIP DMD
Lente F/Número
F=2,4 a 2,55, f=23,88 a 27,46 mm
Lámpara
Lámpara de 280 W x 2

Eléctricas

Fuente de alimentación
100-240 V de CA, 7,7 A, 50-60 Hz (automático)
Consumo de energía
805 W (máx.); 5 W (modo de espera)

Mecánicas

Peso
11 kg

Terminales de salida

Salida RGB
D-Sub de 15 patillas (hembra) x 1
Altavoz
(Estéreo) 5 vatios x 2
12 V de CC (Máx. 1 A)

Control

Control de serie USB
Tipo mini B
Control de serie RS-232
Mini Din de 8 patillas x 1

Terminales de entrada

Entrada de ordenador
Entrada RGB
D-Sub de 15 patillas (hembra) x 1
Entrada DVI-D
Entrada de señal de vídeo
S-VÍDEO
Puerto Mini DIN de 4 patillas x 1
VÍDEO
Clavija RCA x 1
Entrada de señal de SD/HDTV
Analógico - clavija RCA de componentex 3, D-Sub de 15 patillas
Digital – DVI-D (admite HDCP)
Digital - HDMI
Entrada de señal de audio
Entrada de audio
Clavija de audio para PC x 1
Mando por cable
Clavija con cable de 2,5 mm

Requisitos medioambientales

Temperatura de funcionamiento
0°C–40°C al nivel del mar
Humedad relativa de funcionamiento
10%–90% (sin condensación)
Altitud de funcionamiento
0–1499 m a 0°C–35°C
1,500–3,000 m a 0°C–30°C (con **Modo altitud elevada** activado)

Dimensiones

443,0 mm (Ancho) x 167,0 mm (Alto) x 355,0 mm (Profundo)

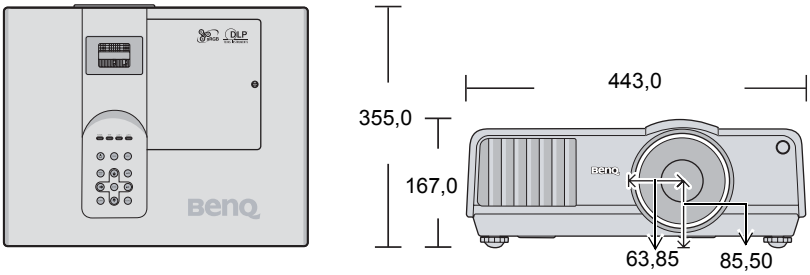


Tabla de tiempos

Tiempos admitidos para la entrada de RGB analógica

Resolución	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia de píxel (MHz)	Modo
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
720 x 400	31,469	70,087	28,3221	720 x 400_70
800 x 600	37,879	60,317	40,000	SVGA_60
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
1024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60
	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,667	84,997	94,500	XGA_85
1280 x 800	49,65	59,96	83,500	WXGA_60
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA3_60
	79,976	75,025	135,000	SXGA3_75
	91,146	85,024	157,500	SXGA3_85
1280 x 960	60,000	60,000	108	1280 x 960_60
	85,938	85,002	148,500	1280 x 960_85
1440 x 900	55,935	59,887	106,500	WXGA+_60
	70,635	74,984	136,750	WXGA+_75
1400 x 1050	65,317	59,978	121,750	SXGA+_60
1600 x 1200	75,000	60,000	162,000	UXGA
640 x 480@67Hz	35,000	66,667	30,240	MAC13
832 x 624@75Hz	49,722	74,546	57,280	MAC16
1024 x 768@75Hz	60,241	75,020	80,000	MAC19
1152 x 870@75Hz	68,68	75,06	100,000	MAC21

Frecuencia admitida para la entrada del Componente-YPbPr

Formato de señal	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)
480i(525i)@60Hz	15,73	59,94
480p(525p)@60Hz	31,47	59,94
576i(625i)@50Hz	15,63	50,00
576p(625p)@50Hz	31,25	50,00
720p(750p)@60Hz	45,00	60,00
720p(750p)@50Hz	37,50	50,00
1080i(1125i)@60Hz	33,75	60,00
1080i(1125i)@50Hz	28,13	50,00
1080P@60HZ	67,5	60,00
1080P@50HZ	56,26	50,00

☞ **La visualización de una señal 1080i(1125i) a 60 Hz o 1080i(1125i) a 50 Hz puede producir una ligera vibración en la imagen.**

Frecuencia admitida para entradas de Vídeo y S-Vídeo

Modo de Vídeo	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia de subportadora de color (MHz)
NTSC	15,73	60	3,58
PAL	15,63	50	4,43
SECAM	15,63	50	4,25 o 4,41
PAL-M	15,73	60	3,58
PAL-N	15,63	50	3,58
PAL-60	15,73	60	4,43
NTSC4.43	15,73	60	4,43

Tiempos admitidos para la entrada de DVI-D y HDMI (HDCP)

Resolución	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia de píxel (MHz)	Modo
720 x 400	31,469	70,087	28,3221	720 x 400_70
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
800 x 600	37,879	60,317	40,000	SVGA_60
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
1024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60
	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,667	84,997	94,500	XGA_85
1280 x 800	49,65	59,96	83,458	WXGA_60
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60
	79,976	75,025	135,000	SXGA_75
	91,146	85,024	157,500	SXGA_85
1280 x 960	60,000	60,000	108,000	1280 x 960_60
	85,938	85,002	148,500	1280 x 960_85
1440 x 900	55,935	59,887	106,500	WXGA+_60
	70,635	74,984	136,750	WXGA+_75
1400 x 1050	65,317	59,978	121,750	SXGA+_60
1600 x 1200	75,000	60,000	162,000	UXGA
640 x 480@67Hz	35,000	66,667	30,240	MAC13
832 x 624@75Hz	49,722	74,546	57,280	MAC16
1024 x 768@75Hz	60,241	75,020	80,000	MAC19
1152 x 870@75Hz	68,68	75,06	100,000	MAC21
VIDEO (HDMI)	31,47	60	27	480p
	31,25	50	27,000	576p
	37,50	50	74,25	720p_50
	45,00	60	74,25	720p_60
	28,13	50	74,25	1080i_50
	33,75	60	74,25	1080i_60
	67,5	60	148,5	1080p
	56,26	50	148,5	1080p

☞ **La visualización de una señal 1080i_50 o 1080i_60 puede producir una ligera vibración en la imagen.**

Otra información

Información de garantía y copyright

Garantía limitada

BenQ garantiza este producto frente a cualquier defecto de materiales y fabricación en condiciones de almacenamiento y utilización normales.

Para efectuar cualquier reclamación en garantía se exigirá una prueba de la fecha de compra. En caso de que este producto presente algún defecto dentro del período de garantía, la única responsabilidad de BenQ y su única compensación será la sustitución de la(s) pieza(s) defectuosa(s); (mano de obra incluida). Para hacer uso del servicio de garantía, notifique inmediatamente cualquier defecto al proveedor al que haya adquirido el producto.

Importante: La garantía anterior se anulará si el cliente no utiliza el producto según las instrucciones escritas y facilitadas por BenQ. Es imprescindible que los valores de humedad ambiental oscilen entre el 10% y el 90%, que la temperatura se encuentre entre 0°C y 35°C, que la altitud no supere los 1,500 metros y que se evite la entrada de polvo en el proyector. Esta garantía le concede derechos legales específicos, y es posible que disponga de otros derechos que pueden variar según el país.

Para más información, visite: www.BenQ.com.

Copyright

Copyright 2008 por BenQ Corporation. Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación se podrá reproducir, transmitir, transcribir, almacenar en un sistema de recuperación ni traducir a ningún idioma o lenguaje informático de forma alguna o mediante ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, magnético, óptico, químico, manual o de cualquier otro tipo, sin el consentimiento previo y por escrito de BenQ Corporation.

Renuncia de responsabilidad

BenQ Corporation no realizará aseveración ni garantía alguna, explícita ni implícita, con respecto al contenido de la presente publicación y renuncia específicamente a toda garantía de comerciabilidad o adecuación para un fin concreto. Asimismo, BenQ Corporation se reserva el derecho a revisar esta publicación y a realizar cambios ocasionales en el contenido de la misma, sin ninguna obligación por parte de esta empresa de notificar a persona alguna sobre dicha revisión o cambio(s).

*DLP, Digital Micromirror Device y DMD son marcas comerciales de Texas Instruments. Otras marcas cuentan con los derechos de autor de sus respectivas empresas u organizaciones.

Declaraciones sobre normativas

Declaración de conformidad con la FCC

CLASE B: Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza conforme a las instrucciones, puede provocar interferencias en las comunicaciones por radio. Sin embargo, no se garantiza que no se puedan producir interferencias en determinadas instalaciones. Si este equipo ocasiona interferencias en la recepción de señales de radio o televisión, lo que se puede determinar encendiendo y apagando el equipo, el usuario puede intentar corregirlas adoptando una o varias de las siguientes medidas:

- Cambiar la orientación o ubicación de la antena de recepción.
- Aumentar la distancia entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una toma que se encuentre en un circuito distinto al del receptor.
- Si es necesario, consultar al proveedor o a un técnico especialista en radio/televisión.

Declaración de conformidad con la CEE

Este equipo ha sido probado según la normativa 89/336/CEE (de la Comunidad Económica Europea) para EMC (Electronic Magnetic Compatibility, compatibilidad electromagnética) y cumple los requisitos necesarios.

Directiva RAEE

Eliminación de Residuos de Aparatos Eléctrios y Electrónicos por usuarios domésticos en la Unión Europea.



Este símbolo en el producto o en el embalaje indica que no se puede eliminar con la basura doméstica. Debe deshacerse de su aparato llevándolo a la instalación de recuperación aplicable para el reciclado de aparatos eléctricos y electrónicos. Para obtener más información sobre el reciclado de estos aparatos, póngase en contacto con la oficina local, la tienda donde compró el aparato o el servicio de eliminación de residuos domésticos. El reciclado de materiales ayudará a conservar los recursos naturales y garantiza que se recicle de un modo que proteja la salud humana y el medio ambiente.