USA's primary source for projector lamps
myprojectorlamps

MANUAL DEL FABRICANTE DEL PROYECTOR

BenQ

SX930

¿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.

SX930/SU931

Proyector digital

Manual del usuario

Contenido

Instrucciones de seguridad importantes 4

Vista general 7

Contenido del paquete 7
Pilas del mando a distancia 8
Funcionamiento del mando a distancia 8
Características del proyector 9
Vista exterior del proyector 10
Controles y funciones 11
- Panel de control 11
- Mando a distancia 13

Posicionamiento del proyector 15

Elección de una ubicación 15
Obtención del tamaño de imagen proyectada preferido 16
- Dimensiones de proyección 17
- Desviación de la lente de proyección 19

Conexión a equipos de vídeo 20

- Preparación 20
- Conexión de dispositivos HDMI 20
- Conexión de dispositivos MHL 21
- Conexión de dispositivos S-Vídeo 21
- Conexión de dispositivos de vídeo 22
- Conexión de un ordenador 22
- Conexión de un monitor 23

Uso del proyector 24

Cómo encender el proyector 24
Selección de una fuente de entrada 25
Utilización de los menús 26
Protección del proyector 27
- Uso de un cierre de seguridad para el cable 27
- Uso de la función de contraseña 27

Ajuste de la imagen proyectada 29
- Ajuste del ángulo de proyección 29
- Ajuste automático de la imagen 29
- Ajuste del tamaño y claridad de la imagen 29
- Corrección de la distorsión de la imagen 30

Utilización de los modos predeterminados y del usuario 32
Ajuste de la calidad de imagen 34
Controles de calidad de imagen avanzados 35
Selección de la relación de aspecto 38
Configuración del color de la pared 40
Cómo ocultar la imagen 40
Teclas de control de bloqueo 40
Congelación de la imagen 41
Ajuste del sonido 41
Uso del patrón de prueba 42
Uso de plantillas de enseñanza 42
Configuración del modo de lámpara 43
Control del proyector a través del entorno LAN alámbrico 44
Funcionamiento en entornos de gran altura 48
Apagar el proyector 49
Menús de visualización en pantalla (OSD) 50

Información adicional 59

Cuidados del proyector 59
Información sobre la lámpara 60
- Cómo conocer las horas de uso de la lámpara 60
- Aumentar la duración de la lámpara 60
- Cuándo debe sustituir la lámpara 61
- Sustitución de la lámpara 62
- Indicadores 65

Español

Solución de problemas 66
Especificaciones 67

Información de garantía y copyright.....72

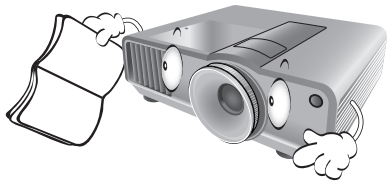
Español

Gracias por haber adquirido este proyector BenQ de gran calidad. Este producto ha sido diseñado para que pueda disfrutar de un sistema de cine en casa. Para obtener unos resultados óptimos, por favor lea detenidamente este manual que le guiará en los menús de control y en el funcionamiento de la unidad.

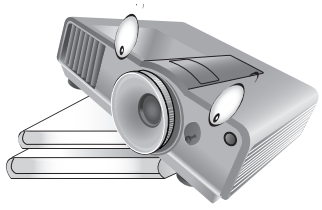
Instrucciones de seguridad importantes

El proyector está diseñado y probado para cumplir con los últimos estándares de seguridad para 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.

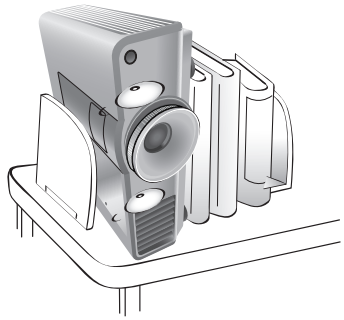
1. Antes de utilizar el proyector, lea detenidamente este manual del usuario. Guarde este manual en un lugar seguro para futuras consultas.



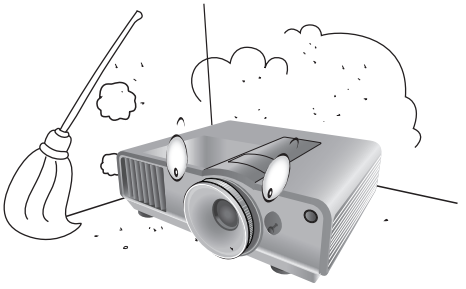
2. Coloque siempre el proyector sobre una superficie nivelada y horizontal mientras esté en funcionamiento.
   - No coloque el proyector sobre un carro, soporte o mesa inestable ya que se podría caer y dañar;
   - No deje productos inflamables cerca del proyector;
   - No lo utilice si su inclinación de izquierda a derecha presenta un ángulo superior a 10 grados, o si el ángulo desde la parte de delate a atrás excede los 15 grados.



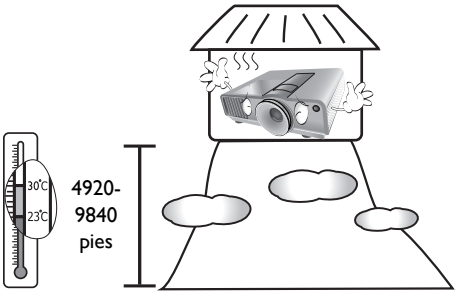
3. No guarde el proyector en posición vertical sobre uno de los laterales. De lo contrario, el proyector podría caerse y dañarse o provocar lesiones.



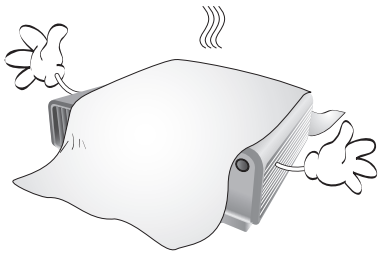
4. No coloque el proyector en ninguno de los entornos siguientes:
   - espacios cerrados o con ventilación insuficiente. Deje un espacio de 50 cm, como mínimo, entre la unidad y la pared para permitir que el aire circule alrededor del proyector;
   - lugares en los que se alcancen temperaturas excesivamente altas, como en el interior de un automóvil con todas las ventanillas cerradas;
   - lugares en los que haya exceso de humedad, polvo o humo de tabaco, ya que se pueden contaminar los componentes ópticos, acortando la vida útil del proyector y oscureciendo su pantalla;



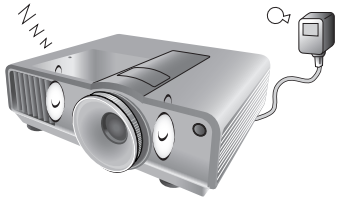
   - lugares próximos a alarmas de incendios;
   - lugares con una temperatura ambiente superior a 40°C/104°F;
   - lugares con una altitud superior a 1.500 metros/4.920 pies sobre el nivel del mar.



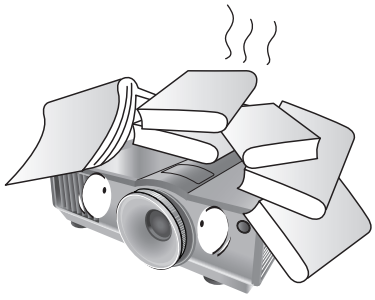
5. No obstruya los orificios de ventilación mientras el proyector está en funcionamiento (aunque sea en el modo de espera):
   - No cubra el proyector con ningún objeto;
   - No coloque el proyector sobre una manta o sobre otro tipo de ropa de cama o cualquier otra superficie blanda.



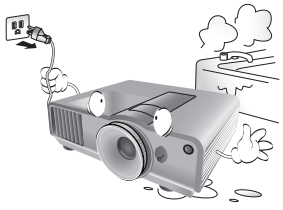
6. En lugares en los que el suministro de energía puede fluctuar en aprox. ±10 voltios, se recomienda conectar el proyector a través de una unidad de estabilización de alimentación, un protector de sobretensión o un sistema de alimentación ininterrumpida (SAI), dependiendo del caso.



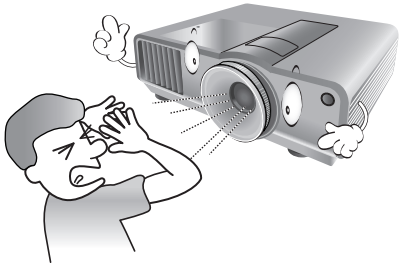
7. No pise el proyector ni coloque ningún objeto sobre éste.



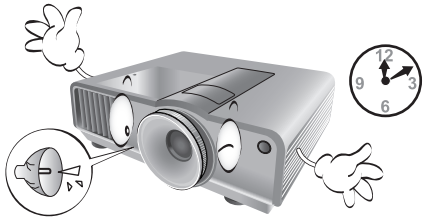
8. No coloque productos líquidos sobre el proyector ni cerca del mismo. Si se derraman líquidos en el interior del proyector, la garantía quedará anulada. Si el proyector se moja, desconéctelo de la toma de corriente y póngase en contacto con BenQ para su reparación.



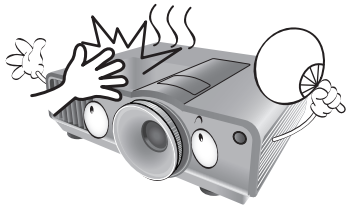
9. No mire directamente a la lente del proyector durante su funcionamiento. Puede ocasionarle daños en la vista.



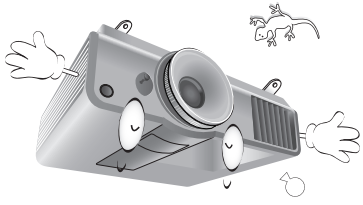
10. No utilice la lámpara del proyector una vez que haya superado el período de duración indicado. Si las lámparas se utilizan durante más tiempo del indicado, en circunstancias excepcionales podrían romperse.



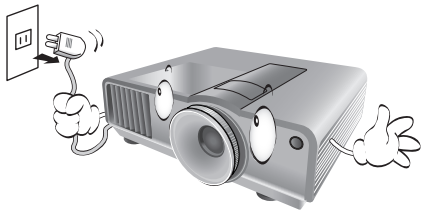
11. Durante el funcionamiento, la lámpara alcanza temperaturas extremadamente altas. Deje que el proyector se enfríe durante aproximadamente 45 minutos antes de retirar el conjunto de la lámpara para sustituirla.



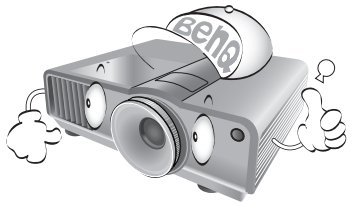
12. Este proyector puede mostrar imágenes invertidas cuando se procede a su montaje en el techo. Utilice únicamente el kit de montaje en el techo de BenQ para realizar esta instalación.



13. No retire el conjunto de la lámpara hasta que el proyector se haya enfriado y tras desenchufarlo del suministro eléctrico.

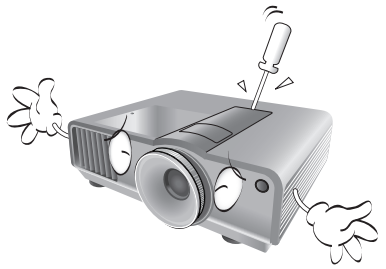


14. Cuando crea que necesita realizar servicios de mantenimiento o reparación, lleve el proyector únicamente a un técnico correctamente cualificado.



15. 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. Consulte la página 62.

    No manipule ni retire el resto de cubiertas bajo ningún concepto. Para cualquier operación de mantenimiento o reparación, diríjase a personal cualificado.



⚠ **Advertencia**

Por favor, guarde el embalaje original por si en un futuro tuviese que realizar algún envío. Si necesita empaquetar el proyector después de haberlo utilizado, ajuste la lente del proyector en la posición adecuada, coloque material de amortiguación en torno a ésta y proceda a su ajuste a fin de evitar posibles daños durante el transporte.

Condensación de humedad

Nunca utilice el proyector inmediatamente después de haberlo cambiado de un ambiente frío a uno cálido. Cuando el proyector se expone a un cambio de temperatura de este tipo, la humedad se puede condensar en piezas internas cruciales. Para prevenir que el proyector se pueda dañar, no lo utilice durante al menos 2 horas tras efectuarse un cambio brusco en la temperatura ambiente.

Evite los líquidos volátiles

No utilice líquidos volátiles cerca del proyector, como insecticidas o ciertos productos de limpieza. No deje productos de plástico o goma en contacto con el proyector durante períodos prolongados. Éstos podrían dejar marcas en la superficie del producto. Si para la limpieza utiliza un paño tratado químicamente, asegúrese de seguir las instrucciones de seguridad para la limpieza del producto.

Eliminación

Este producto contiene los siguientes materiales los cuales son perjudiciales para las personas y el entorno.

- Plomo, utilizado en el soldeo de las piezas.
- Mercurio, presente en la lámpara.

Para proceder a la eliminación del producto o de las lámparas ya usadas, contacte con las autoridades ambientales de su localidad e infórmese sobre la normativa aplicable.

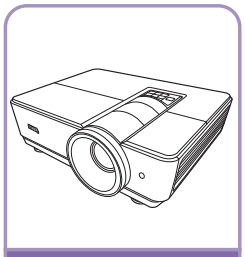
Vista general

Contenido del paquete

Saque con cuidado el contenido y compruebe que tiene todos los artículos indicados a continuación. Dependiendo del lugar donde lo haya adquirido, puede que algunos de los elementos no estén disponibles. Por favor, compruébelo según el lugar donde lo adquirió.

☞ **Alguno de los accesorios puede variar de una región a otra.**

La tarjeta de garantía sólo se facilita en algunas regiones. Por favor, póngase en contacto con su proveedor para obtener más información al respecto.


Proyector

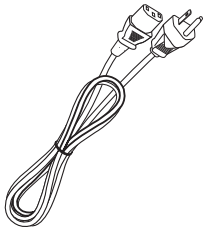

Mando a distancia

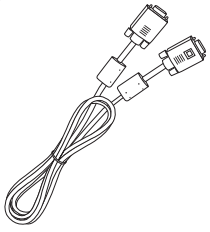

Pilas


Tarjeta de garantía


CD del manual del usuario


Guía de inicio rápido

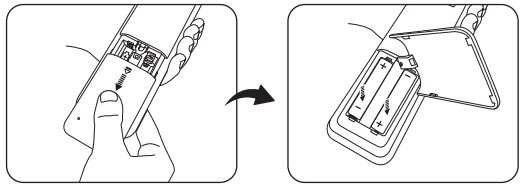

Cable de alimentación


Cable VGA

Español

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. De este modo, la tapa se deslizará hacia abajo.



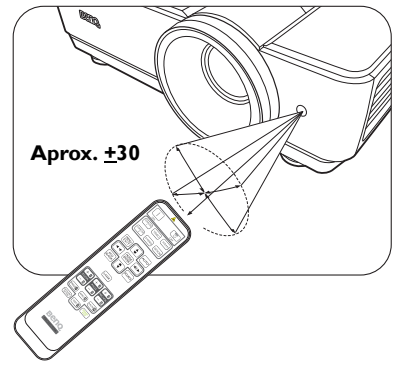
2. Extraiga las pilas (si fuera necesario) e introduzca dos pilas AAA nuevas teniendo en cuenta la polaridad de las mismas, como se indica en la base del compartimento para pilas. La polaridad positiva coincide con el signo (+) y la negativa con el signo (-).
3. Vuelva a colocar la tapa alineándola en paralelo con el compartimento y deslizándola hacia arriba hacia su posición inicial. Deténgase cuando encaje en su sitio.

☞ **Notas sobre el tratamiento de las pilas**

- **No mezcle las pilas nuevas con las usadas o con otras de diferente tipo.**
- **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.**
- **Siga las instrucciones del fabricante y la normativa medioambiental vigente en su país para desechar las pilas usadas.**
- **Si no va a utilizar el mando a distancia durante un período de tiempo prolongado, retire las pilas para evitar que éste se dañe por posibles fugas de las mismas.**

Funcionamiento del mando a distancia

- Asegúrese de que no hay nada entre el mando a distancia y los sensores de infrarrojos (IR) del proyector que pueda obstaculizar la llegada de la transferencia IR desde el mando a distancia.
- El rango efectivo del mando a distancia abarca hasta 8 metros, y un ángulo de 30 grados desde el centro del haz infrarrojo. Apunte siempre directamente hacia el proyector, no obstante, la mayoría de las pantallas también reflejarán la transferencia IR en el proyector.



⚠ Instalación del proyector en el techo

Deseamos que disfrute de una experiencia agradable al utilizar el proyector BenQ, por lo que debemos informarse sobre este tema de seguridad para evitar daños personales y materiales.

Si va a montar el proyector en el techo, recomendamos que utilice el kit de montaje en el techo de BenQ de tal modo que se ajuste correctamente para garantizar la instalación segura del mismo.

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 sitio donde adquirió el proyector BenQ. BenQ recomienda que adquiera un cable de seguridad compatible con el cierre Kensington y 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.

Características del proyector

- **Resolución WUXGA**

  El proyector es un televisor de alta definición compatible con la resolución WUXGA, que ofrece 1920 x 1200 píxeles en su resolución nativa. (para el modelo **SU931**)

- **Imagen de alta calidad**

  El proyector ofrece imágenes de excelente calidad debido a su gran resolución, al brillo óptimo del sistema de cine en casa, a la elevada relación de contraste, y a la reproducción en colores vivos y con una amplia gama de grises.

- **Mucho brillo**

  El proyector dispone de brillo muy alto con una única lámpara para lograr una calidad de imagen óptima en ambientes de poca luz, ofreciendo mejor rendimiento que los proyectores de una única lámpara normales.

- **Amplia escala de grises**

  En un ambiente con poca luz, el control automático gamma ofrece una excelente visualización de la escala de grises la cual revela detalles acerca de la sombra y de escenas nocturnas o en entornos oscuros.

- **Amplia variedad de entradas y formatos de vídeo**

  El proyector admite una amplia variedad de entradas para la conexión a su equipo de vídeo o a un PC, incluyendo Vídeo compuesto, S-Vídeo, HDMI, PC y un disparador de salida para conectarse a una pantalla automática y a entornos con luz.

- **Función 3D admitida**

  El proyector admite las señales de formato 3D y le permite disfrutar de películas en 3D, así como vídeos y eventos deportivos de un modo más realista.

- **Plantilla de enseñanza incorporada**

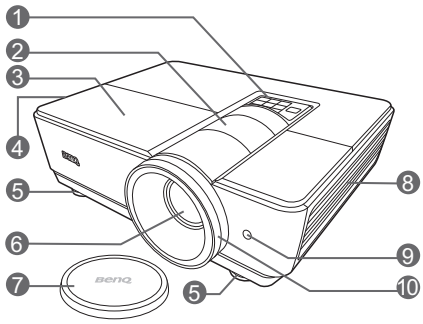
  El proyector se facilita con plantillas de enseñanza incorporadas, incluyendo Formación de letras, Hoja de cálculo y Coordinar tabla, a fin de facilitar el aprendizaje.

- **Corrección de Ajustar esquina**

  Una manera práctica y cómoda de corregir la distorsión de la imagen pudiendo ajustar cada esquina de la imagen de forma independiente cuando la proyección se vea limitada o el espacio sea irregular.

Vista exterior del proyector

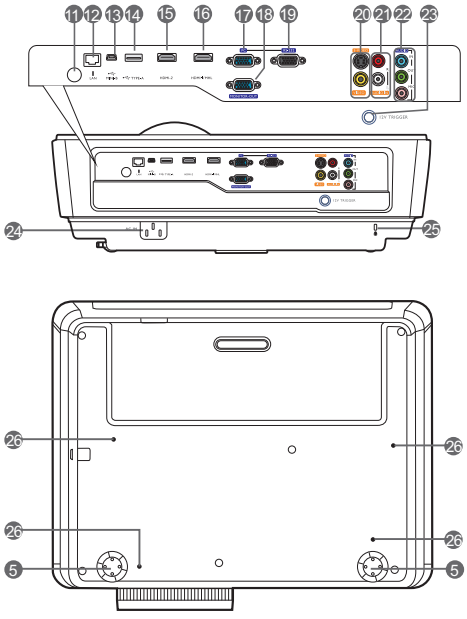
Vista de parte frontal y superior



1. Panel de control (Consulte "Panel de control" en la página 11 para más detalles).
2. Cubierta de desplazamiento de la lente
3. Cubierta de la lámpara
4. Rejilla de ventilación (salida de aire caliente)
5. Apoyo regulable
6. Lente de proyección
7. Tapa de la lente
8. Rejilla de ventilación (entrada de aire frío)
9. Sensor frontal de infrarrojos del mando a distancia
10. Anillos de enfoque y zoom

Vista inferior y trasera

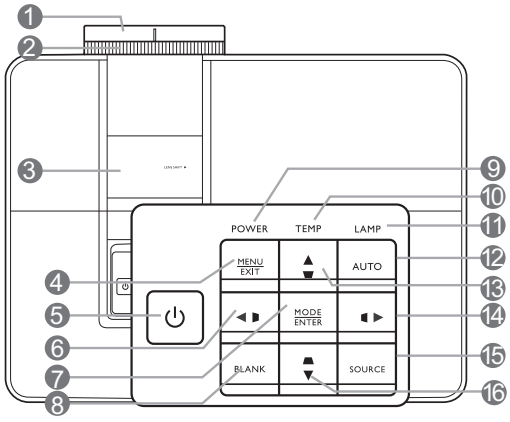
Consulte "Conexión a equipos de vídeo" en la página 20 para más detalles.



11. Sensor posterior de infrarrojos del mando a distancia
12. Clavija de entrada LAN RJ45
13. Puerto USB Mini-B
14. Puerto USB Tipo A
15. Puerto HDMI-2
16. Puerto HDMI-1/MHL
17. Clavija de entrada de señal RGB (PC)/ componente de vídeo (YPbPr/YCbCr)
18. Clavija de salida de señal RGB
19. Puerto de control RS-232
    Utilizado para conectarse a un PC o a un sistema de automatización/control de cine en casa.
20. Clavija de entrada de S-Vídeo
    Clavija de entrada de vídeo
21. Clavija de entrada (D/I) de audio
22. Clavija de entrada de audio
    Clavija de salida de audio
    Clavija del micrófono
23. Terminal de salida 12 V de CC
    Se utiliza para accionar dispositivos externos como una pantalla eléctrica, controles de iluminación, etc. Póngase en contacto con su proveedor para obtener más detalles sobre cómo conectar estos dispositivos.
24. Clavija de corriente alterna (CA)
25. Ranura para el cierre Kensington
26. Agujeros de acople al techo

Controles y funciones

Panel de control



1. **Anillo de enfoque**
   Ajusta el enfoque de la imagen proyectada.
2. **Anillo de zoom**
   Ajusta el tamaño de la imagen proyectada.
3. **Cubierta de desplazamiento de la lente**
   Permite acceder al control de desplazamiento de la lente. Por favor, consulte "Desviación de la lente de proyección" en la página 19 para más detalles.
4. **MENU/EXIT**
   Enciende y apaga el menú de visualización en pantalla (OSD).
   Le permite volver a los menús OSD anteriores, salir y guardar cualquier cambio que se haya hecho mediante el menú de visualización en pantalla (OSD).
5. ⏻ **ENCENDIDO**
   Realiza la misma función que **ENCENDIDO** en el mando a distancia.

   Alterna el proyector entre espera y encendido.
6. ◀/▷ **Izquierda**
   Reduce el valor de la deformación trapezoidal horizontal.

   Si el menú de visualización en pantalla (OSD) está activado, permite desplazarse al elemento de la izquierda.
7. **MODE/ENTER**
   Cuando la visualización en pantalla (OSD) está desactivada, de forma secuencial selecciona un ajuste de imagen predefinido y disponible para cada entrada.

   Cuando la opción OSD está activada, activa el elemento seleccionado en el menú de visualización en pantalla (OSD).
8. **BLANK**
   Permite poner en blanco la imagen en pantalla.
9. **POWER (Luz indicadora de encendido/apagado)**
   Se ilumina o parpadea cuando el proyector está en funcionamiento.
10. **TEMP (Luz de advertencia de temperatura)**
    Se ilumina o parpadea si la temperatura del proyector es demasiado alta.
11. **LAMP (Luz indicadora de la lámpara)**
    Se ilumina o parpadea cuando se produce algún problema con la lámpara del proyector.
12. **AUTO**
    Determina automáticamente frecuencias de imagen idóneas para la imagen que se está mostrando bajo la fuente del PC.
13. ▲/▽ **Arriba**
    Aumenta el valor de la deformación trapezoidal vertical.

    Si el menú de visualización en pantalla (OSD) está activado, permite desplazarse al elemento anterior.

14. ▶ / ◸ Derecha

Aumenta el valor de la deformación trapezoidal horizontal.

Si el menú de visualización en pantalla (OSD) está activado, permite desplazarse al elemento de la izquierda.

15. SOURCE

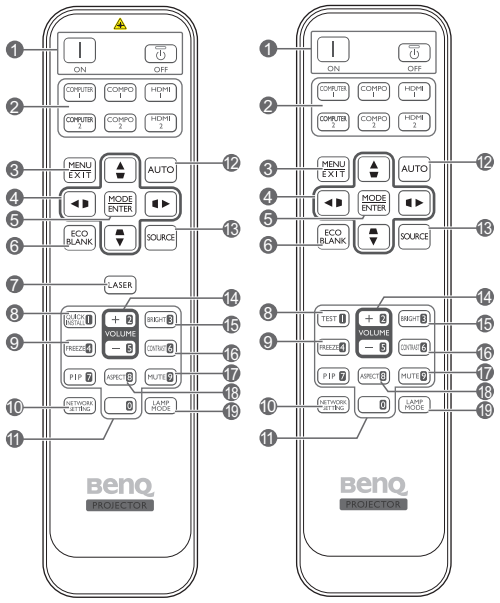
Permite cambiar a la siguiente fuente.

16. ▼/ ⏢ Abajo

Reduce el valor de la deformación trapezoidal vertical.

Si el menú de visualización en pantalla (OSD) está activado, permite desplazarse al siguiente elemento.

Mando a distancia



Sólo para la región de Japón

1. Alimentación **ON/OFF**
   Activa o desactiva el modo en espera del proyector.
2. **Teclas de selección de fuente**
   Selecciona una fuente de entrada para la visualización.
3. **MENU/EXIT**
   Enciende el menú de visualización en pantalla (OSD). Vuelve al menú OSD anterior, sale y guarda la configuración del menú.
4. **Teclas de flecha/Deformación trapez. (Izquierda ◄/▯, Arriba ▲/▱, Derecha ►/▯, Abajo ▼/▱)**
   Mueve la selección del menú de visualización en pantalla (OSD) actual en la dirección de la flecha que está pulsada cuando el menú OSD está activado.

   Corrige manualmente las imágenes distorsionadas como consecuencia del ángulo de proyección.
5. **MODE/ENTER**
   Activa el elemento seleccionado en el menú de visualización en pantalla (OSD).

   Según la señal de entrada utilizada, se selecciona un modo de imagen disponible.
6. **ECO BLANK**
   Permite poner en blanco la imagen en pantalla.
7. **LASER**
   Emite una luz de puntero láser visible para utilizar en presentaciones.

   No disponible en la región de Japón.
8. **QUICK INSTALL**
   Muestra la página de instalación rápida.

   Esta tecla corresponde a "TEST" en los mandos a distancia de la región de Japón. Su función es la misma que Instalación rápida.
9. **FREEZE**
   Congela la imagen proyectada.
10. **NETWORK SETTING**
    Introduce directamente la configuración de red.
11. **Botones numéricos**
    Introduce números en la configuración de red.

    Cuando se le pida que introduzca una contraseña, no pulse los botones numéricos 1, 2, 3, 4.
12. **AUTO**
    Determina automáticamente frecuencias de imagen idóneas para la imagen que se está mostrando.
13. **SOURCE**
    Selecciona una fuente de entrada para la visualización.
14. **VOLUME+/VOLUME-**
    Ajusta el nivel de sonido.
15. **BRIGHTNESS**
    Ajusta el brillo.
16. **CONTRAST**
    Ajusta el contraste.
17. **MUTE**
    Activa y desactiva el sonido del proyector.
18. **ASPECT**
    Selecciona la relación de aspecto de la pantalla.
19. **LAMP MODE**
    Selecciona un modo de lámpara preferido.

Funcionamiento del puntero LASER

El puntero láser es una ayuda para presentaciones profesionales. Emite una luz roja al pulsarlo y el indicador LED se ilumina en rojo.



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.

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

☞ **• PIP no está disponible en este modelo.**

• Las funciones clave COMPUTER 2 y COMPO 2 no están disponibles en este modelo.

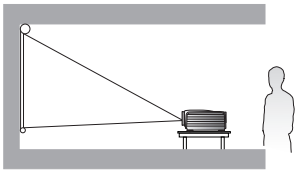
Posicionamiento del proyector

Elección de una ubicación

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

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.

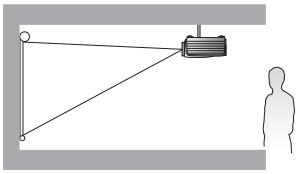
1. Frontal:
Seleccione esta ubicación para situar el proyector cerca del suelo y en frente de la pantalla. Se trata de la forma más habitual de instalar el proyector para una configuración rápida y un transporte fácil de la unidad.



2. Frontal en techo:
Seleccione esta opción para colocar el proyector del techo, suspendido en frente de la pantalla.

Adquiera el kit de montaje en el techo para proyectores BenQ para instalar el proyector en el techo.

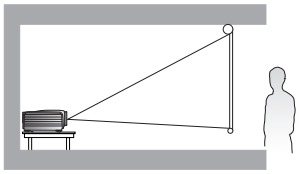
***Ajuste Frontal en techo después de encender el proyector.**



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

Necesita una pantalla especial de retroproyección.

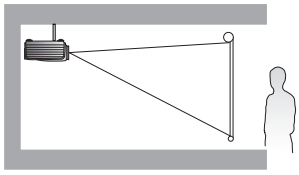
***Ajuste Trasero después de encender el proyector.**



4. Posterior en techo:
Seleccione esta ubicación para que el proyector quede suspendido del techo, detrás de la pantalla.

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

***Ajuste Posterior en techo después de encender el proyector.**



***Para ajustar la posición del proyector:**

1. **Pulse MENU/EXIT y después ◄/► hasta que se resalte el menú CONF. SIST.: Básica.**
2. **Pulse ▲/▼ para resaltarInstalación del proyector y pulse ◄/► hasta que esté seleccionada la posición correcta.**

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. Los diagramas de las páginas 17 a 18 facilitan recomendaciones sobre las distancias de proyección y los tamaños de pantalla.

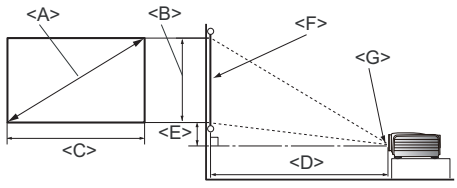
Este proyector dispone de una lente móvil. Consulte "Desviación de la lente de proyección" en la página 19 para más detalles. Puede consultar los diagramas desde las páginas 17 a 18 para conocer los valores de desviación vertical que aparecen en las tablas de dimensiones, calculadas estando la lente desviada completamente hacia arriba o hacia abajo.

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 distorsión de la imagen" en la página 30 para más detalles.

Dimensiones de proyección

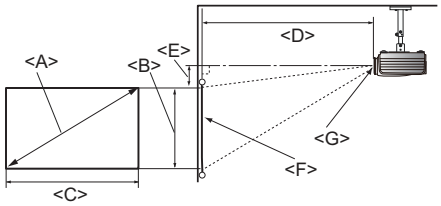
Instalación de una pantalla de relación 16:10

Instalación en el suelo



<F>: Pantalla **<G>: Centro de la lente**

Instalación en el techo



<F>: Pantalla **<G>: Centro de la lente**

SU931

■ **La relación de aspecto de la pantalla es 16:10 y la imagen proyectada es 16:10**

Dimensiones de la pantalla			Distancia de proyección <D> [cm]			Posición más baja/más alta de la lente <E> [cm]
Diagonal <A> [pulg. (mm)]	Altura <B> [cm]	Ancho <C> [cm]	Distancia mín.	Media	Distancia máx.	
60 (1524)	81	129	139	180	221	4,0
70 (1778)	94	151	162	210	258	4,7
80 (2032)	108	172	185	240	295	5,4
90 (2286)	121	194	208	270	332	6,1
100 (2540)	135	215	231	300	369	6,7
110 (2794)	148	237	254	330	406	7,4
120 (3048)	161	259	277	360	442	8,1
130 (3302)	175	280	300	390	479	8,8
140 (3556)	189	302	323	420	516	9,4
150 (3810)	202	323	346	450	553	10,1
160 (4064)	215	345	369	479	590	10,8
170 (4318)	229	366	392	509	627	11,4
180 (4572)	242	388	415	539	663	12,1
190 (4826)	256	409	438	569	700	12,8
200 (5080)	269	431	461	599	737	13,5
240 (6096)	323	517	554	719	884	16,2

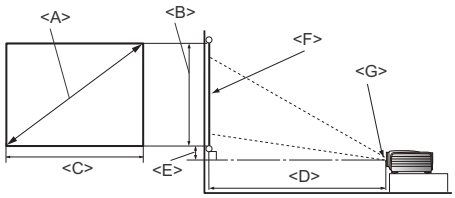
Si tiene una pantalla con una relación de aspecto de 16:10 y la distancia de proyección medida es de 4,5 m (450 cm), el valor más cercano de la columna "Media" de la tabla anterior es 450 cm. Si seguimos esa misma fila, vemos que se necesita una pantalla de 150 pulgadas.

Si observa los valores mínimos y máximos de la distancia de proyección en las columnas "Distancia de proyección <D> [cm]" de la tabla anterior, verá que la distancia de proyección medida de 4,5 m también se ajusta a las pantallas de 130 y 140 pulgadas, así como a las pantallas de 160 y 190 pulgadas. El proyector se puede ajustar (mediante el control de zoom) para proyectar en estas pantallas de distintos tamaños a esa distancia de proyección.

☞ **Las cifras anteriores son aproximaciones que pueden variar ligeramente respecto a las medidas reales. En la lista sólo se recogen los tamaños de pantalla recomendados. Si el tamaño de su pantalla no aparece en la tabla, por favor, póngase en contacto con su proveedor para solicitar ayuda.**

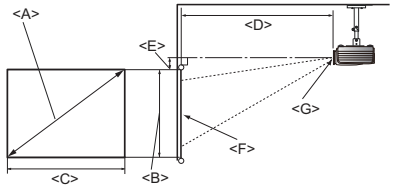
Instalación de una pantalla de relación 4:3

Instalación en el suelo



<F>: Pantalla **<G>: Centro de la lente**

Instalación en el techo



<F>: Pantalla **<G>: Centro de la lente**

SX930

■ **La relación de aspecto de la pantalla es 4:3 y la imagen proyectada es 4:3**

Dimensiones de la pantalla			Distancia de proyección <D> [cm]			Posición más baja/más alta de la lente <E> [cm]
Diagonal <A> [pulg. (mm)]	Altura <B> [cm]	Ancho <C> [cm]	Distancia mín.	Media	Distancia máx.	
60 (1524)	91	122	183	238	293	11,4
70 (1778)	107	142	214	278	342	13,3
80 (2032)	122	163	244	317	391	15,2
90 (2286)	137	183	275	357	439	17,1
100 (2540)	152	203	305	397	488	19,1
110 (2794)	168	224	336	436	537	21,0
120 (3048)	183	244	366	476	586	22,9
130 (3302)	198	264	397	516	634	24,8
140 (3556)	213	285	427	555	683	26,7
150 (3810)	229	305	458	595	732	28,6
160 (4064)	244	325	488	634	781	30,5
170 (4318)	259	345	519	674	830	32,4
180 (4572)	274	366	549	714	878	34,3
190 (4826)	290	386	580	753	927	36,2
200 (5080)	305	406	610	793	976	38,1
250 (6350)	381	508	762	991	1220	47,6
300 (7620)	457	610	915	1189	1463	57,2

Si tiene una pantalla con una relación de aspecto de 4:3 y la distancia de proyección medida es de 4,0 m (400 cm), el valor más cercano de la columna "Media" de la tabla anterior es 397 cm. Si seguimos esa misma fila, vemos que se necesita una pantalla de 100 pulgadas.

Si observa los valores mínimos y máximos de la distancia de proyección en las columnas "Distancia de proyección <D> [cm]" de la tabla anterior, verá que la distancia de proyección medida de 4,0 m también se ajusta a las pantallas de 90, 110, 120 y 130 pulgadas. El proyector se puede ajustar (mediante el control de zoom) para proyectar en estas pantallas de distintos tamaños a esa distancia de proyección.

☞ **Las cifras anteriores son aproximaciones que pueden variar ligeramente respecto a las medidas reales. En la lista sólo se recogen los tamaños de pantalla recomendados. Si el tamaño de su pantalla no aparece en la tabla, por favor, póngase en contacto con su proveedor para solicitar ayuda.**

Desviación de la lente de proyección

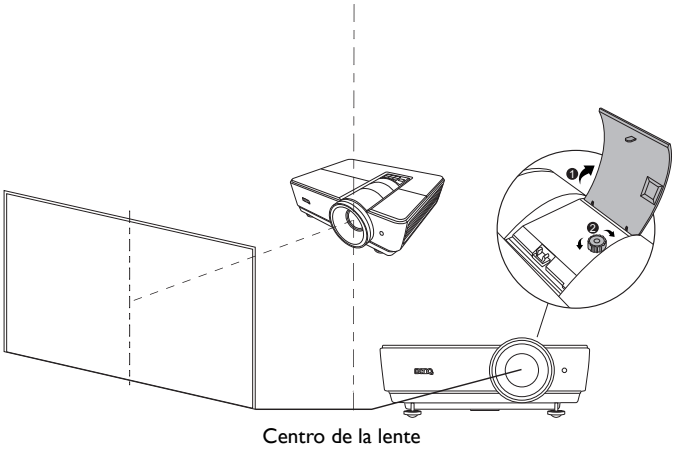
El control de desviación de la lente le ofrece flexibilidad para instalar el proyector. Permite al proyector desviarse del centro de la pantalla.

El desplazamiento de la lente se expresa por medio de un porcentaje, en función de la altura o del ancho de la imagen proyectada. Se calcula como una desviación del centro horizontal o vertical de la imagen proyectada. Puede desplazar la lente de proyección en dirección vertical dentro del intervalo permitido dependiendo de la posición de imagen que desee. Para **SU931**, el desvío vertical máximo es del 2,5% desde el centro vertical. Para **SX930**, el desvío vertical máximo es del 5% desde el centro vertical.

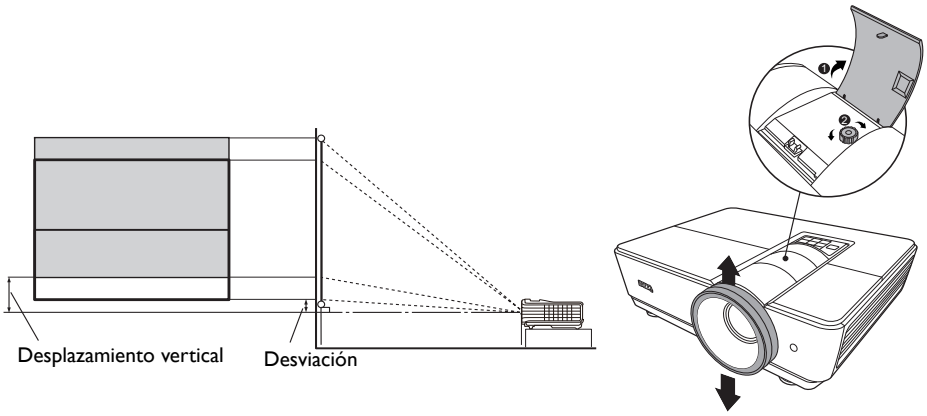
Para desplazar la lente de proyección:

1. Pulse para abrir la tapa del proyector y acceder al control de desplazamiento de la lente.
2. Gire el control en el sentido de las agujas del reloj o al contrario hasta que la pantalla se coloque donde desee.

- **Cuando la posición de la pantalla esté fijada**



- **Cuando la posición del proyector esté fijada**



- **Para impedir que el dispositivo de desplazamiento de la lente resulte dañado, gire lenta y suavemente el destornillador.**
- **El ajuste de desviación de la lente no degradará la calidad de la imagen. En el supuesto de que la imagen se distorsione, consulte "Ajuste de la imagen proyectada" en la página 29 para más detalles.**

Conexión a equipos de vídeo

Puede conectar el proyector a cualquier tipo de equipo de vídeo, como un reproductor de DVD o Blu-ray, sintonizador digital, decodificador por cable o satélite, consola de videojuegos o cámara digital. También lo puede conectar a un PC de sobremesa o a un equipo portátil, e incluso a un sistema Apple Macintosh. Puede conectar el proyector a un dispositivo de fuente de vídeo utilizando sólo uno de los métodos de conexión; sin embargo, cada método ofrece un nivel diferente de calidad. 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:

Nombre del terminal	Aspecto del terminal	Consulta	Calidad de la imagen
HDMI/MHL		"Conexión de dispositivos HDMI" en la página 20 "Conexión de dispositivos MHL" en la página 21	● Óptimo
S-Video		"Conexión de dispositivos S-Vídeo" en la página 21	◔ Bien
Video		"Conexión de dispositivos de vídeo" en la página 22	○ Normal
Computer (D-SUB)		"Conexión de un ordenador" en la página 22	◕ Mejor

Preparación

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

1. Apagar el equipo antes de realizar cualquier conexión.
2. Utilizar sólo cables adecuados a cada fuente, con los conectores correctos.
3. Asegúrese de que todos los conectores de los cables están correctamente conectados a las clavijas del equipo.

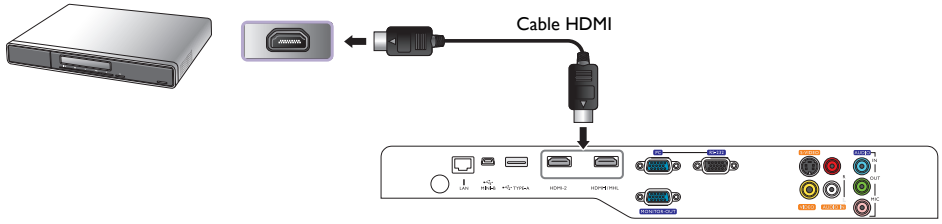
☞ **Tenga en cuenta que todos los cables que se indican en los siguientes diagramas de conexión pueden no facilitarse con el proyector. (Consulte "Contenido del paquete" en la página 7 para más detalles). La mayoría de los cables se pueden adquirir en tiendas de electrónica.**

Conexión de dispositivos HDMI

HDMI (Interfaz multimedia de alta definición) admite la transmisión de datos de vídeo no comprimidos entre dispositivos compatibles como sintonizadores de DTV, reproductores de DVD o Blu-ray, y se muestra a través de un único cable. Ofrece una verdadera experiencia de audio y vídeo digital. Deberá utilizar un cable HDMI al realizar la conexión entre el proyector y los dispositivos HDMI.

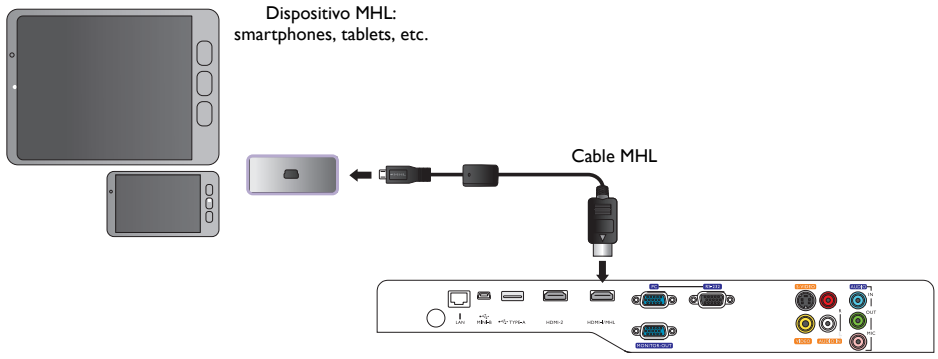
Dispositivo HDMI: reproductor de DVD, sintonizador digital, etc.

☞ **Para asegurarse de que selecciona un tipo de fuente de entrada correcto para la señal HDMI, consulte "Formato HDMI" en la página 55 para más detalles.**



Conexión de dispositivos MHL

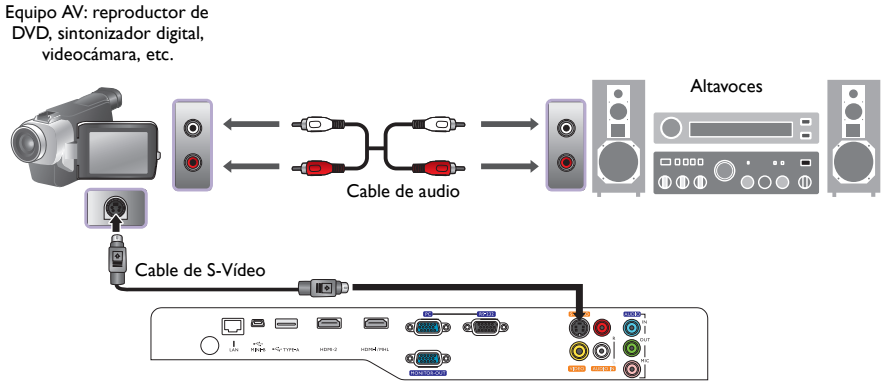
MHL (enlace de alta definición móvil) admite la transmisión de vídeo de alta definición sin comprimir (1080/30p) así como audio (sonido envolvente 7.1) entre dispositivos compatibles como smartphones, tablets y otros dispositivos móviles. Ofrece una verdadera experiencia de audio y vídeo digital. Deberá utilizar un cable MHL al realizar la conexión entre el proyector y los dispositivos MHL.



☞ **No todos los dispositivos móviles son compatibles con MHL. Consulte al fabricante de su dispositivo móvil para verificar la compatibilidad MHL de su dispositivo.**

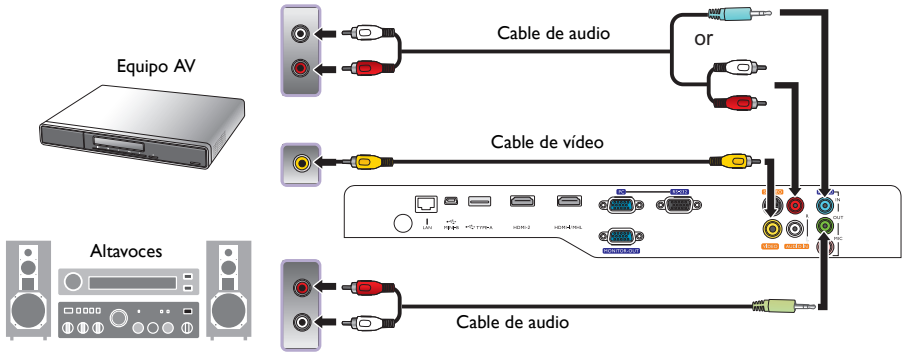
Conexión de dispositivos S-Vídeo

Conecte el proyector a su dispositivo S-Vídeo con un cable S-Vídeo. Las conexiones de audio se facilitan sólo con fines informativos. También debe conectar un cable de audio independiente a un amplificador de audio adecuado.



Conexión de dispositivos de vídeo

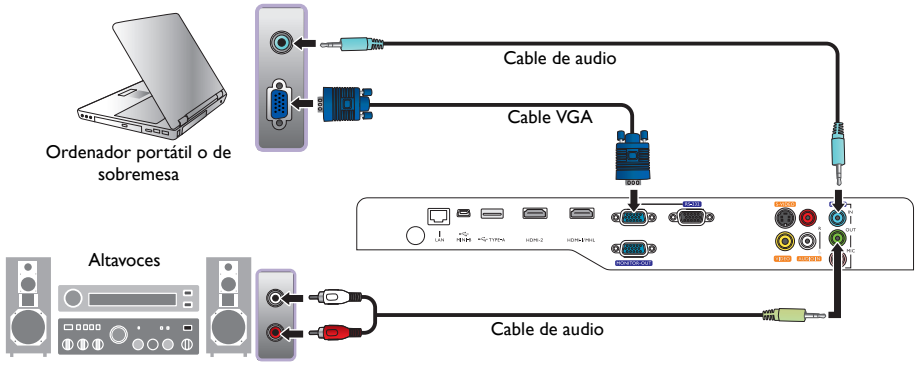
Las conexiones de audio se facilitan sólo con fines informativos. También debe conectar el cable de audio independiente a un amplificador de audio adecuado.



- **Si ya ha realizado una conexión del Componente de vídeo entre el proyector y el dispositivo de fuente de vídeo, no debe conectarlo de nuevo a este dispositivo mediante una conexión de vídeo compuesto, ya que se trataría de una segunda conexión innecesaria que reduciría la calidad de imagen.**
- **Si la imagen de vídeo seleccionada no se muestra después de encender el proyector y se ha seleccionado la fuente de vídeo correcta, por favor, compruebe que el dispositivo de fuente de vídeo está conectado y funciona correctamente. Compruebe también que los cables de señal se han conectado correctamente.**

Conexión de un ordenador

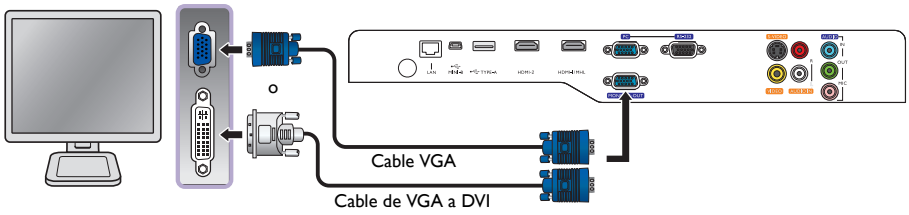
Conecte el proyector a un ordenador con un cable VGA.



- **Muchos ordenadores portátiles no activan sus puertos de vídeo externos cuando se conectan a un proyector. Se suele utilizar una combinación de teclas, por ejemplo: Fn + F3 o la tecla CRT/LCD para activar o desactivar la unidad externa. Busque la tecla de función CRT/LCD o una tecla de función con un símbolo de monitor en el ordenador portátil. Pulse simultáneamente Fn y la tecla de función. Consulte la documentación de su portátil para conocer la combinación de teclas de que dispone.**

Conexión de un monitor

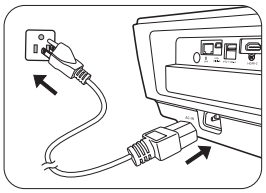
Si desea controlar la presentación en primer plano en un monitor y en la pantalla y la clavija **MONITOR OUT** está disponible en su proyector, puede conectar la clavija de salida de señal **MONITOR OUT** del proyector.



- **La MONITOR OUT sólo funciona con una entrada D-Sub adecuada PC a la clavija.**
- **Si desea usar este método de conexión cuando el proyector esté en el modo en espera, asegúrese de que la función Salida micrófono está activada en el menú CON. SIST.: Avanzada. Consulte la "Salida micrófono" en la página 58 para obtener información detallada.**

Uso del proyector

Preparación

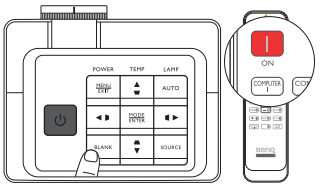


1. Enchúfelo y encienda todos los equipos conectados.
2. Si aún no lo ha hecho, conecte el cable de alimentación que se facilita en la entrada de CA de la parte trasera del proyector.
3. Conecte el cable de alimentación en un enchufe de pared y encienda el interruptor.

⚠ **Utilice únicamente los accesorios originales (por ejemplo, cable de alimentación) con el dispositivo para evitar daños potenciales, como una descarga eléctrica e incendio.**

Cómo encender el proyector

Siga los pasos indicados a continuación



1. Asegúrese de que la luz de encendido es de color naranja una vez que la unidad está conectada.
2. Pulse **ENCENDIDO** en el proyector o **ON** en el mando a distancia para poner en marcha el proyector. En cuanto se encienda la lámpara, oirá un "**Tono de encendido**".

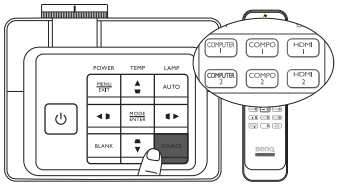
   Para más detalles sobre cómo desactivar el tono, consulte "Desactivación de Encender/apagar tono" en la página 41.
3. El ventilador se pondrá en funcionamiento y mientras calienta la unidad, la imagen de inicio aparecerá unos segundos en la pantalla.

   ☞ **Durante el calentamiento, el proyector no responderá a ningún otro comando.**
4. Si le pide que introduzca una contraseña, pulse las teclas de flecha para introducir una contraseña de seis dígitos. Consulte la "Uso de la función de contraseña" en la página 27 para obtener información detallada.
5. Pulse la tecla SOURCE en el mando a distancia o **SOURCE** en el proyector repetidamente hasta que haya seleccionado la señal deseada. Consulte la "Selección de una fuente de entrada" en la página 25 para obtener información detallada.
6. Si la frecuencia horizontal de la fuente de entrada excede el intervalo del proyector, el mensaje "No hay señal" aparecerá en la pantalla. El mensaje permanecerá en la pantalla hasta que cambie la fuente de entrada a una fuente adecuada.

☞ **Si intenta volver a encender el proyector los ventiladores funcionarán durante algunos minutos para enfriarlo. Pulse ⏻ Alimentación de nuevo para encender el proyector otra vez después de que se hayan parado los ventiladores y de que la POWER (Luz indicadora de encendido/apagado) se ilumine de color naranja.**

Selección de una fuente de entrada

El proyector se puede conectar a distintos equipos a la vez. Al encender el proyector, éste intentará volver a conectarse a la fuente de entrada utilizada la última vez que se conectó la unidad.



Para seleccionar la fuente de vídeo:

- **Mediante el mando a distancia**

Pulse una de las teclas SOURCE en el mando a distancia.

- **Mediante el menú OSD**

Pulse SOURCE y después pulse ▲/▼ hasta que seleccione la señal que desea y pulse MODE/ENTER.

Una vez detectada, la información de la fuente seleccionada se mostrará en la pantalla durante unos segundos. Si hay varios equipos conectados al proyector, puede volver a la barra de selección de fuente de nuevo para buscar otras señales.

- **Uso de Búsqueda rápida**

Si quiere que el proyector busque automáticamente las señales:

1. Pulse **MENU/EXIT** para activar el menú OSD.
2. Pulse ◄/► para resaltar el menú **Fuente**.
3. Pulse ▼ para resaltar el menú **Búsqueda rápida**.
4. Pulse ◄/► para alternar la función **Activado**.



NOTA: Al buscar de forma automática una fuente de entrada válida, el proyector examina las señales disponibles siguiendo la secuencia desde la parte superior a la inferior según aparece la barra de selección de fuente.

Utilización de los menús

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

A continuación, se incluye un resumen del menú OSD.

Las siguientes capturas de pantalla de la OSD sirven sólo para fines de referencia y pueden diferir del diseño real.



Para utilizar los menús OSD, en primer lugar configure el menú OSD en su idioma.

1. Pulse **MENU/EXIT** para activar el menú OSD.



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



3. Pulse ▼ para resaltar **Idioma** y pulse **MODE/ENTER**, y se mostrará la lista de idiomas.



4. Pulse ▲/▼/◄/► para seleccionar un idioma preferido y pulse **MODE/ENTER**.



5. Pulse **MENU/EXIT** dos veces* para salir y guardar los ajustes.

***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 instalarse en un lugar seguro para evitar su robo. En caso contrario, compre un sistema de bloqueo como el cierre Kensington, para garantizar la seguridad del proyector. En el proyector encontrará una ranura para el cierre Kensington. Consulte el elemento 25 en la página 10 para más detalles.

Un cierre de seguridad para el cable Kensington normalmente está compuesto por varias llaves y el candado. Consulte la documentación del cierre para información sobre 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). Una vez establecida la contraseña y seleccionada esta función, el proyector estará protegido mediante contraseña. Los usuarios que no conozcan la contraseña correcta no podrán utilizar el proyector.

⚠ **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.**

Configurar la contraseña

☞ **Una vez configurada una contraseña y tras activar Activar Bloqueo, el proyector no se podrá utilizar a menos que se introduzca la contraseña correcta cada vez que se encienda.**



1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄/► hasta que se resalte el menú **CON. SIST.: Avanzada**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Configur. Seguridad** y después pulse **MODE/ENTER**.
3. Pulse ▼ para resaltar **Activar Bloqueo** y pulse ◄/► para alternar **Activar Bloqueo**, aparecerá la página de entrada de contraseña.
4. Como indica la imagen, las cuatro teclas de flecha (▲, ►, ▼, ◄) representan respectivamente 4 dígitos (1, 2, 3, 4). De acuerdo con la contraseña que quiera configurar, pulse las teclas de flecha del mando a distancia o del proyector para introducir los seis dígitos de la contraseña.
   Si la función se utiliza por primera vez, introduzca la contraseña predeterminada (1, 1, 1, 1, 1, 1) del proyector pulsando la tecla de flecha ▲ seis veces.
   Una vez que se ha configurado la contraseña, el menú OSD vuelve a la página **Configur. Seguridad**.
   IMPORTANTE: 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: _ _ _ _ _ _
5. Para salir del menú OSD, pulse **MENU/EXIT**.

Si olvida la contraseña

Si se activa la función de contraseña, se le pedirá 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 y aparecerá la página **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 la "Acceso al proceso de recuperación de contraseña" en la página 28 para obtener información detallada.

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

Acceso al proceso de recuperación de contraseña

1. Asegúrese de que la página **Introducir Contraseña** se muestra en la pantalla. Pulse **AUTO**. El proyector mostrará un número codificado en la pantalla.
2. Anote el número y apague el proyector.
3. 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. En el menú **CON. SIST.: Avanzada** > **Configur. Seguridad**, pulse ▲/▼ para resaltar **Cambiar Contraseña** y pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá la página **Cambiar Contraseña**.
2. Introduzca la contraseña antigua.
   - Si introduce la contraseña correcta, aparecerá el mensaje "**Introducir Nueva Contraseña**".
   - 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.
3. Introduzca una nueva contraseña.

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

Desactivación de la función de contraseña

Para deshabilitar la protección mediante contraseña, vuelva al menú **CON. SIST.: Avanzada** > **Configur. Seguridad**. Resalte **Activar Bloqueo** y seleccione **Desactivado** pulsando ◄ /►. Aparecerá el mensaje "**Introducir Contraseña**". Introduzca la contraseña actual.

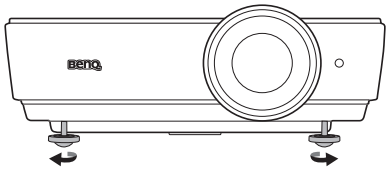
- Si la contraseña es correcta, el menú OSD vuelve a la página **Activar Bloqueo** y aparecerá "**Desactivado**" en la fila de **Contraseña**. No tendrá que introducir la contraseña la próxima vez que encienda el proyector.
- Si la contraseña es incorrecta, aparece el mensaje de error de contraseña durante 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.**

Ajuste de la imagen proyectada

Ajuste del ángulo de proyección

En la parte inferior del proyector hay dos apoyos regulables. Si fuera necesario, puede utilizarlos para cambiar el ángulo de proyección. Apriete o afloje para ajustar y nivelar el ángulo de proyección.

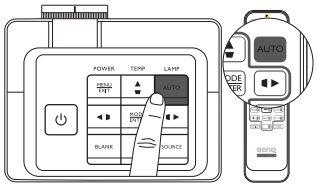


☞ **Si la pantalla y el proyector no están colocados perpendicularmente, la imagen se proyectará en vertical trapezoidal. Para solucionar este problema, consulte "Corrección de la distorsión de la imagen" en la página 30 para más detalles.**

Ajuste automático de la imagen

En algunos casos, puede que necesite optimizar la calidad de la imagen. Para ello, pulse AUTO. 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.

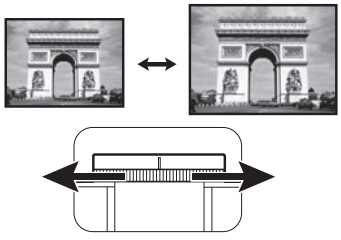
La información de la fuente actual se mostrará en una de las esquinas de la pantalla durante 3 segundos.



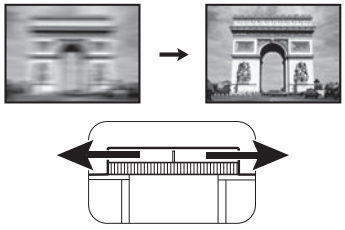
☞ **Esta función sólo está disponible cuando se selecciona una señal de PC (RGB analógico).**

Ajuste del tamaño y claridad de la imagen

1. Ajuste la imagen proyectada según el tamaño necesario, utilizando el anillo de zoom.



2. Centre la imagen girando el anillo de enfoque.



Corrección de la distorsión de la imagen

La deformación trapezoidal se produce cuando el proyector no está colocado en perpendicular respecto a la pantalla, por lo que la imagen proyectada aparecería con una de las siguientes formas trapezoidales:

- Dos lados paralelos (izquierdo y derecho, o superior e inferior) pero un lado es notablemente más ancho que el otro.
- Ningún lado paralelo.

Para corregir la forma de la imagen, puede realizar los pasos siguientes.

1. Ajuste el ángulo de proyección. Mueva el proyector hasta colocarlo delante del centro de la pantalla con el centro de la lente al mismo nivel que la pantalla.
2. Si la imagen aún está distorsionada y no se puede colocar el proyector como se ha indicado con anterioridad, tendrá que corregir la imagen manualmente utilizando las funciones **Def. trapez. 2D** y **Ajustar esquina**.

La función Def. trapez. 2D está estrechamente relacionada con la función Ajustar esquina, ya que ambas realizan ajustes para corregir la distorsión de la imagen. Al corregir la distorsión de la imagen, utilice el siguiente procedimiento para ajustar las funciones Def. trapez. 2D y Ajustar esquina para obtener la mejor forma de imagen:

1. Utilice la función **Def. trapez. 2D** para ajustar la imagen aproximadamente a la forma correcta.
2. Utilice la función **Ajustar esquina** para ajustar las esquinas a fin de conseguir la mejor forma de imagen.
3. Si no se puede conseguir el efecto óptimo utilizando **Ajustar esquina**, restablezca **Def. trapez. 2D** y repita los pasos 1 y 2.

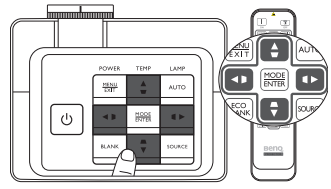
☞ **Las funciones Def. trapez. 2D y Ajustar esquina están estrechamente relacionadas: si se ajusta demasiado el valor de Def. trapez. 2D, el intervalo de ajuste de Ajustar esquina se verá limitado.**

Uso de la función Def. trapez. 2D

- **Mediante el mando a distancia o el panel del proyector**

i. Pulse una de las teclas de flecha/Deformación trapez. (Izquierda ◄/▯, Arriba ▲/▱, Derecha ►/▯, Abajo ▼/▱) para mostrar la **Def. trapez. 2D** página.

ii. Consulte el paso iii a continuación para un funcionamiento avanzado.



- **Mediante el menú OSD**

i. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄/► hasta que se resalte el menú **Pantalla**.

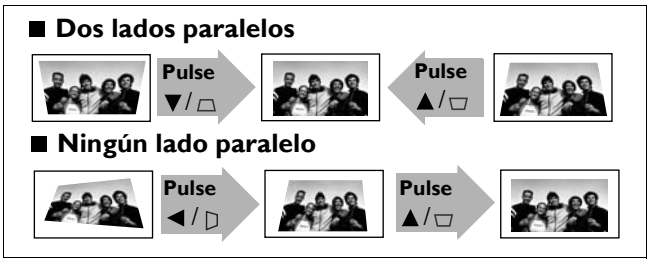
ii. Pulse ▼ para resaltar **Def. trapez. 2D** y después pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá la página **Def. trapez. 2D**.

iii. Pulse la tecla que contenga el icono opuesto a la forma de la imagen proyectada. Continúe pulsando la misma tecla o pulse otras hasta que consiga la forma deseada.
Los valores de la parte inferior de la página cambian mientras se pulsan. Una vez alcanzados los valores máximos o mínimos pulsando la tecla varias veces, la forma de la imagen ya no admite más cambios. No podrá seguir modificando la imagen en esa dirección.

iv. Si no puede conseguir la forma de imagen deseada, pulse **MODE/ENTER** para restablecer el valor de **Def. trapez. 2D** y repita el paso anterior.

☞ **Cuando restablezca el valor de Def. trapez. 2D, tanto el valor de Def. trapez. 2D como el de Ajustar esquina volverán al valor predeterminado.**

v. Cuando termine, pulse **MENU/EXIT** para regresar a la página anterior.



Uso de la función Ajustar esquina

Ajuste manualmente las cuatro esquinas de la imagen ajustando los valores horizontales y verticales.

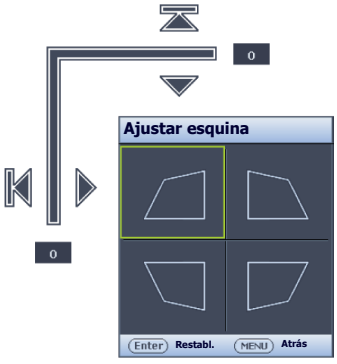
1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◀/▶ hasta que se resalte el menú **PANTALLA**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Ajustar esquina** y después pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá la página de corrección **Ajustar esquina**.
3. Pulse ▲/▼/◀/▶ para seleccionar una esquina y pulse **MODE/ENTER**.



4. Pulse ◀/▶ para ajustar los valores horizontales.
5. Pulse ▲/▼ para ajustar los valores verticales.
6. Si no se puede conseguir el efecto óptimo, pulse **MODE/ENTER** para restablecer el valor de **Ajustar esquina** y repita los pasos 4 y 5.

☞ **Al restablecer cualquier esquina de la función Ajustar esquina, todas las esquinas volverán al valor predeterminado.**

7. Cuando termine, pulse **MENU/EXIT** para regresar a la página anterior.



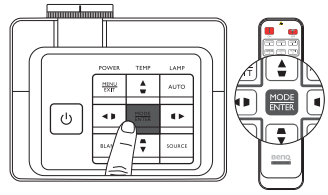
Español

Utilización de los modos predeterminados y del usuario

Seleccionar un modo predeterminado

El proyector está configurado con varias imágenes predeterminadas para que pueda elegir la que mejor se adapte al entorno de funcionamiento y al tipo de imagen de la fuente de entrada.

Para seleccionar el modo de imagen según sus necesidades:



- Pulse **MODE/ENTER** varias veces hasta seleccionar el modo deseado.
- **Mediante el menú OSD**

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄/► hasta que se resalte el menú **Imagen**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Modo imagen**.
3. Pulse ◄/► hasta seleccionar el modo deseado.

Dichos modos consisten en valores predeterminados adecuados para diversas situaciones de proyección como se describe a continuación:

- **Brillante**: 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.
- **Presentación**: Está diseñado para presentaciones. En este modo, el brillo se enfatiza para que coincida con los colores del ordenador de escritorio y portátil.
- **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.
- **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.
- **3D**: Este proyector admite la reproducción de contenido tridimensional (3D) transferido a través de sus dispositivos de vídeo compatibles con 3D, tales como videoconsolas (con discos de juegos 3D), reproductores 3D de Blu-ray (con discos Blu-ray 3D), 3D TV (con canal 3D), etc.

☞ **Al ver contenido 3D:**

- **Puede que la imagen se descentre, aunque esto no debe entenderse como un mal funcionamiento del producto.**
- **Cuando vea contenido 3D haga los descansos correspondientes.**
- **Deje de ver el contenido 3D si aprecia signos de fatiga o incomodidad.**
- **Cuando vea contenido 3D, manténgase a una distancia igual a tres veces la altura real de la pantalla.**
- **Los niños y personas con cierta sensibilidad a la luz, con problemas cardíacos u otras indicaciones médicas deben evitar la visualización de contenido 3D.**

- **Usuario 1**/**Usuario 2**: Para personalizar la configuración. Consulte la "Configuración del modo Usuario 1/Usuario 2" en la página 33 para obtener información detallada.

Ajuste del modo de imagen seleccionado

La configuración del modo de la imagen predefinida se puede modificar a través de los elementos disponibles que aparecen en el menú **Imagen**.

Para ajustar el modo de imagen:

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄/► hasta que se resalte el menú **Imagen**.
2. Pulse ▼ para resaltar el elemento que desea ajustar y pulse ◄/► para ajustar su valor deseado. Su selección se guarda automáticamente en el proyector y se asocia con esa fuente de entrada.

   Consulte "Ajuste de la calidad de imagen" en la página 34 y "Controles de calidad de imagen avanzados" en la página 35 para más detalles.

Cada vez que cambia el modo de imagen, el proyector también cambia el último ajuste configurado para el modo de imagen en esa entrada concreta. Si cambia la fuente de entrada, se restaurará el modo de imagen y la configuración utilizados por última vez para esa entrada y resolución.

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 uno de los modos de imagen (excepto el modo Usuario seleccionado) como punto de partida y personalizar la configuración.

1. En el menú **Imagen**, resalte **Modo imagen** y pulse ◄/► para seleccionar el modo **Usuario 1** o **Usuario 2**.
2. 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.**

3. Pulse ◄/► para resaltar un modo de imagen que se aproxime a sus necesidades.
4. Pulse ▼ para seleccionar el elemento del submenú que desea modificar y ajuste el valor con ◄/►. Consulte "Ajuste de la calidad de imagen" en la página 34 y "Controles de calidad de imagen avanzados" en la página 35 para más detalles.
5. Cuando haya configurado todos los ajustes, pulse **MENU/EXIT** para guardar la configuración.

Cambio del nombre de los modos de usuario

Puede cambiar el nombre de Usuario 1 y Usuario 2 para que los usuarios del proyector los identifiquen y entiendan más fácilmente. El nuevo nombre puede estar formado de hasta 8 caracteres incluyendo letras (A-Z, a-z), dígitos (0-9) y espacios (_).

Para cambiar el nombre de los modos de usuario:

1. Asegúrese de que ha seleccionado **Usuario 1** o **Usuario 2** como su modo de imagen.

☞ **Si no se encuentra en el modo Usuario 1 o Usuario 2, el proyector seleccionará automáticamente Usuario 1 como el modo de usuario a renombrar.**

2. En el menú **Imagen**, resalte **Ren. modo usuar.** y pulse **MODE/ENTER** para mostrar el teclado virtual.
3. Utilice las teclas ▲/▼/◄/► y **ENTER** para seleccionar las letras en el teclado virtual y escribir el nombre deseado.
4. Cuando termine, pulse **MENU/EXIT** para salir del teclado virtual.

Reajuste de los modos de imagen

Todos los ajustes realizados en el menú **Imagen** pueden retomar la configuración predeterminada de fábrica pulsando en **Restabl.**

Para restablecer el modo de imagen a los valores predeterminados de fábrica:

1. En el menú **Imagen**, resalte **Modo imagen** y pulse ◄/► para seleccionar el modo de imagen (incluyendo **Usuario 1** o **Usuario 2**) que desea restablecer.
2. Pulse ▼ para resaltar **Rest. conf. de imagen** y después pulse **MODE/ENTER**.
3. Pulse ▲/▼ para seleccionar los modos de imagen **Actual** o **Todos** y pulse **MODE/ENTER**. Aparece un mensaje de confirmación.
4. Pulse ◄/► para resaltar **Restabl.** y después pulse **MODE/ENTER**. En el modo de imagen se restablecerán los valores predeterminados de fábrica.
5. Repita los pasos 1-4 si desea cambiar el resto de modos de imagen.

☞ **No confunda la función Rest. conf. de imagen aquí con Restablecer Config. en el menú CON. SIST.: Avanzada. La función Restablecer Config. restablece la mayoría de los ajustes a los valores predeterminados de fábrica. Consulte la "Restablecer Config." en la página 58 para obtener información detallada.**

Ajuste de la calidad de imagen

Independientemente del modo de imagen que haya seleccionado, puede ajustar la configuración para que se adapte a cualquier tipo de presentación. Los ajustes se guardarán en el modo predeterminado en el que esté cuando salga del menú OSD.

Ajuste de Brillo

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



Cuanto mayor 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 tal modo que las zonas oscuras de la imagen aparezcan en negro y que los detalles de estas zonas sean visibles.

Ajuste de Contraste

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 la configuración de **Brillo** según la entrada seleccionada y el entorno de visualización.

Ajuste de Color

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

Un ajuste bajo genera colores menos saturados; el ajuste al nivel mínimo muestra la imagen en blanco y negro. Si el ajuste es demasiado alto, los colores de la imagen se exageran y la imagen carece de realismo.

Ajuste de Tinte

Resalte **Tinte** 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.

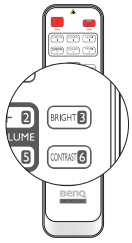
Ajuste de Nitidez

Resalte **Nitidez** 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, la imagen se verá más difuminada.



También se puede acceder a las funciones Brillo y Contraste pulsando en BRIGHTNESS y CONTRAST en el mando a distancia para mostrar la barra de ajuste y después, pulsar en ◄/► para ajustar los valores.



Controles de calidad de imagen avanzados

Existen más funciones avanzadas en el menú **Imagen** > **Avanzada…** que se pueden ajustar según sus preferencias. Para guardar la configuración, simplemente pulse **MENU/EXIT** para salir del menú OSD.

Configuración de Nivel de Negro

Resalte **Nivel de Negro** y pulse ◄/► en el proyector o en el mando a distancia para seleccionar **0 IRE** o **7,5 IRE**.

La señal de vídeo de la escala de grises se mide en unidades IRE. En algunas zonas en las que se utiliza el estándar de TV NTSC, la escala de grises se mide desde 7,5 IRE (negro) a 100 IRE (blanco); sin embargo, en las zonas en las que se utiliza el sistema PAL o el estándar NTSC japonés, la escala de grises se mide desde 0 IRE (negro) a 100 IRE (blanco). Le recomendamos comprobar si la fuente de entrada es de 0 IRE o de 7,5 IRE y realizar la selección teniendo esto en cuenta.

Configuración de Reduc. ruido

Puede que tenga imágenes proyectadas estáticas o con ruido **Reduc. Ruido** reduce el ruido de una imagen eléctrica causado por diferentes reproductores de archivos multimedia. Cuanto mayor es el ajuste, menor es el ruido.

Para conseguir mayor claridad en la imagen:

Resalte **Reduc. Ruido** y ajuste el nivel pulsando ◄/► en el proyector o en el mando a distancia.

Selección de la temperatura de color*

Resalte **Temperatura de Color** y seleccione la configuración deseada pulsando ◄/► en el proyector o en el mando a distancia.

Se dispone de diversas opciones de temperatura de color.

1. **Lámp. Original**: Con la temperatura de color original de la lámpara y más brillo. Este ajuste es adecuado para entornos en los que se necesita mucho brillo, por ejemplo, cuando proyecta imágenes en habitaciones con suficiente iluminación.
2. **Caliente**: Las imágenes se visualizan en blanco rojizo.
3. **Normal**: El blanco mantiene su coloración normal.
4. **Frío:** Las imágenes se visualizan en blanco azulado.

***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.

Configurar una temperatura de color preferida

Para configurar su temperatura de color preferida:

1. Resalte **Temperatura de Color** y seleccione **Frío**, **Normal**, **Caliente** o **Lámp. Original** pulsando ◄/► en el proyector o en el mando a distancia.
2. Pulse ▼ para resaltar **Ajuste Preciso de Temperatura de Color** y después pulse **MODE/ ENTER**. Aparecerá la página **Ajuste Preciso de Temperatura de Color**.
3. Pulse ▲/▼ para resaltar el elemento que desea cambiar y ajuste los valores pulsando ◄/►.
   - **Gana. Rojo**/**Gana. Verde**/**Gana. Azul**: Ajusta los niveles de contraste del rojo, verde y azul.
   - **Desv. Rojo**/**Desv. Verde**/**Desv. Azul**: Ajusta los niveles de brillo del rojo, verde y azul.
4. Para guardar la configuración y salir de ésta, pulse **MENU/EXIT**.

Gestión de color

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.

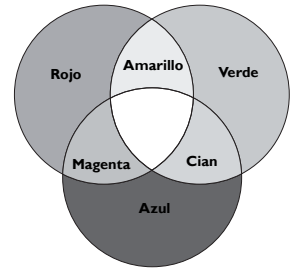
Sólo podrá lograr una administración adecuada del color en condiciones de visualización controladas y reproducibles. Tendrá que utilizar un colorímetro (medidor de la luz del color) y una serie de imágenes fuente apropiadas para medir la reproducción del color. Estas herramientas no se suministran con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

La opción **Administración de Color 3D** dispone de seis conjuntos de colores (RGBCMY) que puede ajustar como sus colores favoritos. Al seleccionar cada color, puede ajustar la gama de color y la saturación independientemente según sus preferencias.

Para ajustar y guardar la configuración:

1. En el menú **Imagen**, resalte **Avanzada...** y pulse **MODE/ENTER**. Después, resalte **Administración de Color 3D** y pulse **MODE/ ENTER**. Aparecerá la página **Administración de Color 3D**.
2. Resalte **Color Primario** y pulse ◄/► para seleccionar un color entre **Rojo**, **Verde**, **Azul**, **Cian**, **Magenta**, y **Amarillo**.
3. Pulse ▼ para resaltar **Matiz** y después ◄/► para seleccionar la gama de color que quiera ajustar. Cuanto mayor sea la gama, se añadirá una proporción más grande 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 valor en 0, sólo se seleccionará el rojo puro. Si aumenta la gama, se incluirá el rojo cercano al amarillo y el rojo cercano al magenta.



   Pulse ▼ para resaltar **Saturación** y ajuste el nivel de saturación del color pulsando ◄/►.

   Si selecciona **Rojo** y configura su valor en 0, sólo se verá afectada la saturación del rojo puro.

☞ **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.**

4. Para guardar la configuración y salir de ésta, pulse **MENU/EXIT**.

Selección de la configuración de gamma

Resalte **Selec. de Gamma** y seleccione la configuración deseada pulsando ◄/► en el proyector o en el mando a distancia.

Gamma se refiere a la relación entre la fuente de entrada y el brillo de la imagen.

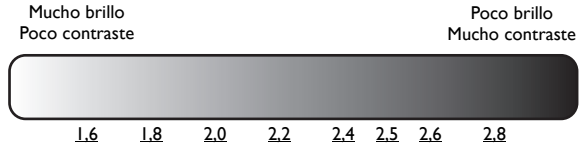
- Gamma 1,6/1,8/2,0/BenQ

  Seleccione estos valores de acuerdo con sus preferencias.
- Gamma 2,2

  Aumenta la media de brillo de la imagen. Ideal para un ambiente iluminado, una sala de reuniones o el salón de su casa.
- Gamma 2,4/2,5/2,6

  Ideal para ver películas en un ambiente oscuro.
- Gamma 2,8

  Lo mejor para ver películas que se componen, en su mayoría, de escenas de poca luz.



Ajuste de Brilliant Color

Esta característica utiliza un nuevo algoritmo para procesar el color y mejoras en el nivel del sistema que permiten ajustar un brillo mayor a la vez que se ofrecen imágenes con colores más vivos y reales. Cuando está en **Desactivado**, **Brilliant Color** está deshabilitado.

Selección de la relación de aspecto

La "relación de aspecto" es la proporción entre el ancho y la altura de la imagen. El valor predeterminado en este proyector es 16:10 mientras que en las televisiones digitales y los discos Blu-ray la relación habitual es 16:9, y en la mayoría de televisiones analógicas y DVDs es 4:3.

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 fuente de entrada de la imagen. Las imágenes se pueden ampliar de forma lineal, lo que supone ampliar toda la imagen; o de forma no lineal, lo que implica cierta deformación.

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** repetidamente para seleccionar la relación de aspecto más adecuada para los requisitos de la señal de vídeo y de visualización.

- **Mediante el menú OSD**

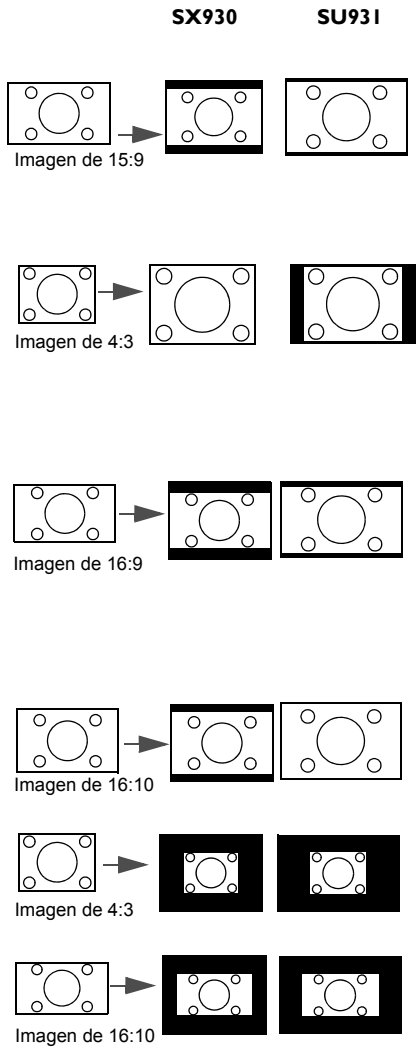
1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄/► hasta que se resalte el menú **Pantalla**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Relación de Aspecto**.
3. Pulse ◄/► para seleccionar la relación de aspecto más adecuada para los requisitos de la señal de vídeo y de visualización.

Acerca de la relación de aspecto

1. **Automática**: Cambia la escala de una imagen de manera proporcional para ajustarla a la resolución original del proyector en su ancho horizontal o vertical. Esto maximiza el uso de la pantalla y mantiene la relación de aspecto de la imagen al proyectar imágenes cuya relación no es 4:3 ni 16:10.
2. **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 una relación de 4:3 como las de monitores de ordenadores, televisiones de definición estándar y películas en formato DVD con una relación de aspecto 4:3, ya que se muestran sin ninguna modificación en este sentido.
3. **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 con una relación de 16:9 como las de monitores LCD, televisiones de alta definición y películas en formato DVD con una relación de aspecto 16:9, ya que se muestran sin ninguna modificación en este sentido.
4. **16:10**: Ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 16:10. Esto resulta muy adecuado para imágenes que ya tienen una relación de aspecto de 16:10 puesto que las muestra sin alterar el aspecto.
5. **Real**: Este ajuste muestra la imagen en el centro de la proyección con un trazado de píxeles uno a uno sin modificaciones ni cambios de tamaño. Es de gran utilidad en entradas de fuente de PC.

☞ • **Las partes negras son zonas inactivas mientras que las blancas son activas.**

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



Configuración del color de la pared

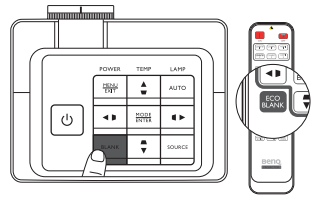
Cuando realice la proyección sobre una superficie de color, una pared que no sea blanca, por ejemplo, la característica Color de la pared le puede ayudar a corregir el color de la imagen proyectada para evitar posibles diferencias de color entre la fuente y las imágenes proyectadas. Puede elegir entre varios colores predeterminados: Amarillo claro, Rosa, Verde claro, Azul o Pizarra.

Para seleccionar el color de la pared:

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄/► hasta que se resalte el menú **Pantalla**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Color de la Pared**.
3. Pulse ◄/► para seleccionar un color de pared adecuado al color de la superficie sobre la que está realizando la proyección.

Cómo ocultar la imagen

Para dirigir toda la atención del público al presentador, puede utilizar la tecla **ECO BLANK** para ocultar la imagen que se esté mostrando. 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** > **Configuración de funcionamiento** > **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 esté activado o desactivado **Temporizador en Blanco**, puede pulsar cualquier tecla del proyector o del mando a distancia para restaurar la imagen.

☞ **Una vez que pulse ECO BLANK, la lámpara del proyector entra en modo Económico automáticamente.**

Teclas de control de bloqueo

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 la tecla **Alimentación**.

Para bloquear o desbloquear las teclas del panel de control:

1. Pulse **MENU/EXIT** para abrir el menú OSD y pulse ◄/► para resaltar el menú **CONF. SIST.: Básica**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Bloqueo de teclas del panel** y pulse ◄/► para alternar la función **Activado**. Aparece un mensaje de confirmación.
3. Pulse ◄/► para seleccionar Sí y pulse **MODE/ENTER**.

Congelación de la imagen



Pulse **FREEZE** en el mando a distancia para congelar la imagen. La palabra "FREEZE" aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla. Para desactivar la función, pulse cualquier tecla en el proyector o 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.

Ajuste del sonido

Los ajustes de sonido que se indican a continuación (como las funciones mostradas a continuación), afectarán al altavoz (o altavoces) del proyector. Asegúrese de haber conectado correctamente la entrada de audio con el proyector. Consulte "Conexión a equipos de vídeo" en la página 20 para más información sobre la conexión de la entrada de audio.

☞ • **Cada vez que seleccione una fuente diferente, el proyector también cambiará el ajuste de sonido al definido la última vez para esa fuente concreta.**

• **Los ajustes de sonido no se pueden realizar durante Búsqueda rápida.**

Desactivación del sonido

Para desactivar temporalmente el sonido:

1. Pulse **MENU/EXIT** para abrir el menú OSD y pulse ◄/► para resaltar el menú **Fuente**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Configuración audio** y después pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá la página **Configuración audio**.
3. Pulse ▼ para resaltar **Silencio** y después ◄/► para seleccionar **Activado**.

☞ **Si está disponible, también puede pulsar MUTE en el mando a distancia para activar y desactivar el sonido del proyector.**

Ajuste del nivel de sonido

Para ajustar el nivel del sonido, pulse VOLUME+/VOLUME- en el mando a distancia, o bien:

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

Ajustar el nivel de sonido del micrófono

Para ajustar el nivel de sonido del micrófono:

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

Desactivación de Encender/apagar tono

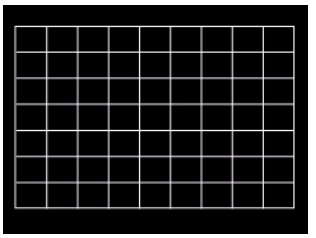
Para apagar el tono:

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.**

Uso del patrón de prueba

El proyector está disponible para mostrar la cuadrícula de prueba. Esta cuadrícula le ayuda a ajustar el tamaño de la imagen y a enfocar y comprobar que la imagen proyectada no aparece distorsionada.



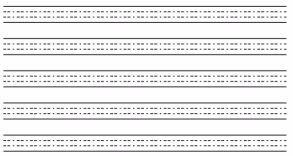
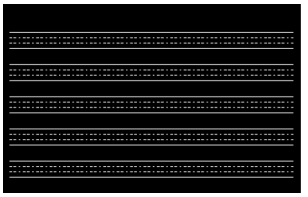
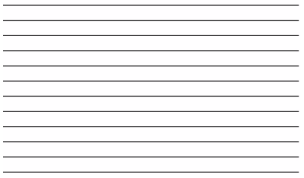
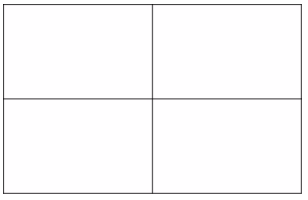
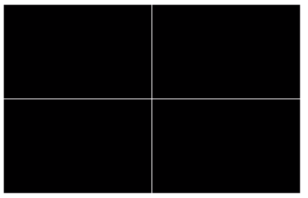
Cómo mostrar el modelo de prueba:

1. Pulse **MENU/EXIT** para abrir el menú OSD y después, pulse ◄/► para resaltar el menú **CONF. SIST.: Básica**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Patrón de prueba** y después ◄/► para seleccionar **Activado**.

Uso de plantillas de enseñanza

El proyector proporciona distintos patrones predefinidos para varios fines de aprendizaje. Para activar el modelo:

1. Pulse **MENU/EXIT** para abrir el menú OSD y después, pulse ◄/► para resaltar el menú **Pantalla**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Plantilla de enseñanza** y después pulse **MODE/ENTER**.
3. Pulse ▲/▼ para resaltar **Pizarra** o **Pizarra Blanca**.
4. Pulse ◄/► para seleccionar el modelo deseado y después, pulse **MODE/ENTER**.

Plantilla de enseñanza	Pizarra Blanca	Pizarra
Formación de letras		
Hoja de cálculo		
Coordinar tabla		

Configuración del modo de lámpara

Este proyector ofrece dos modos de lámpara para diferentes finalidades:

Modo lámpara	Ventajas para el usuario	Entornos adecuados
Normal (La lámpara se utiliza en modo normal)	• Se obtienen imágenes nítidas y con brillo. • Idóneo en entornos con suficiente luz ambiental. • Se logra un funcionamiento continuo y sin paradas en situaciones críticas.	Auditorios y salas de reuniones perfectamente iluminados
Económico (La lámpara se utiliza en modo económico)	• Aumentar la vida de la lámpara • Se logra un funcionamiento continuo y sin paradas en situaciones críticas.	Salas de juntas de tamaño pequeño-medio

Para elegir un modo de lámpara adecuado a sus preferencias, siga uno de los siguientes métodos.

Uso del mando a distancia:

1. Pulse **Modo de lámpara** en el mando a distancia, entonces se mostrará la página de modo de lámpara.
2. Pulse ▼ para resaltar su modo de lámpara preferido y pulse **MODE/ENTER**.

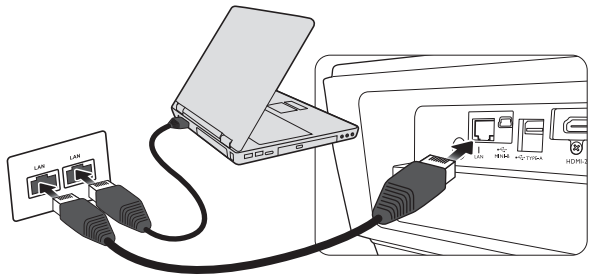
Uso del menú OSD:

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄ /► hasta que se resalte el menú **CON. SIST.: Avanzada**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Configurac. Lámpara** y después pulse **MODE/ENTER**.
3. Pulse ▼ para resaltar **Modo de lámpara** y después pulse **MODE/ENTER**.
4. Pulse ▼ para resaltar su modo de lámpara preferido y pulse **MODE/ENTER**.

☞ **Durante unos instantes puede que se aprecie una ligera variación en el brillo y los colores de la imagen al cambiar de un modo de lámpara a otro.**

Control del proyector a través del entorno LAN alámbrico

LAN Alámbrico le permite administrar el proyector desde un ordenador utilizando un explorador Web cuando el ordenador y el proyector estén correctamente conectados a la misma red de área local (LAN).



Configuración de LAN Alámbrico

Si está en un entorno DHCP:

1. Utilice un cable RJ45 y conecte un extremo a la clavija de entrada LAN RJ45 en el proyector y el otro extremo al puerto RJ45.

☞ **Cuando conecte el cable RJ45, evite enrollar o entrelazar dicho cable ya que puede producir ruido o interrumpir la señal.**

2. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄/► hasta que se resalte el menú **CON. SIST.: Avanzada**.
3. Pulse ▼ para resaltar **Configuración de Red** y después pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá la página **Configuración de Red**.
4. Pulse ▼ para resaltar **LAN Alámbrico** y después pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá la página **LAN Alámbrico**.
5. Pulse ▼ para resaltar **DHCP** y después ◄/► para seleccionar **Activado**.
6. Pulse ▼ para resaltar **Aplicar** y después pulse **MODE/ENTER**.
7. Vuelva a la página **CON. SIST.: Avanzada** > **Configuración de Red**.
8. Pulse ▼ para resaltar **Detección de Dispositivo AMX** y pulse ◄/► para seleccionar **Activado** o **Desactivado**. Cuando **Detección de Dispositivo AMX** esté **Activado**, el proyector se puede detectar mediante el controlador AMX.
9. Espere unos 15-20 segundos y luego vuelva a acceder a la página **LAN Alámbrico**.
10. Se mostrará la configuración **Dirección IP**, **Máscara de Subred**, **Puerta de Enlace Predeterminada**, y **Servidor DNS**. Anote la dirección IP mostrada en la fila **Dirección IP**.

☞ **Si Dirección IP aún no se muestra, contacte con su administrador ITS.**

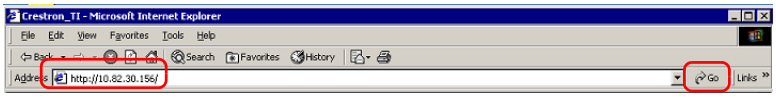
Si está en un entorno no-DHCP:

1. Repita los pasos 1-4 anteriores.
2. Pulse ▼ para resaltar **DHCP** y después ◄/► para seleccionar **Desactivado**.
3. Contacte con su administrador ITS para obtener más información sobre la configuración **Dirección IP**, **Máscara de Subred**, **Puerta de Enlace Predeterminada** y **Servidor DNS**.
4. Pulse ▼ para seleccionar el elemento que quiera modificar y pulse **MODE/ENTER**.
5. Pulse ◄/► para mover el cursor y después pulse ▲/▼ para introducir el valor.
6. Para guardar el ajuste, pulse **MODE/ENTER**. Si no desea guardarlo, haga clic en **MENU/EXIT**.
7. Pulse **MENU/EXIT** para volver a la página **Configuración de Red**, pulse ▼ para resaltar **Detección de Dispositivo AMX** y pulse ◄/► para seleccionar **Activado** o **Desactivado**.
8. Pulse **MENU/EXIT** para salir del menú.

Control a distancia del proyector a través de un explorador Web

Una vez que la dirección IP correcta del proyector y el proyector estén activados o en el modo en espera, podrá utilizar cualquier ordenador que esté en la misma red de área local para controlar el proyector.

1. Introduzca la dirección del proyector en la barra de dirección de su explorador y haga clic en Go (Ir).

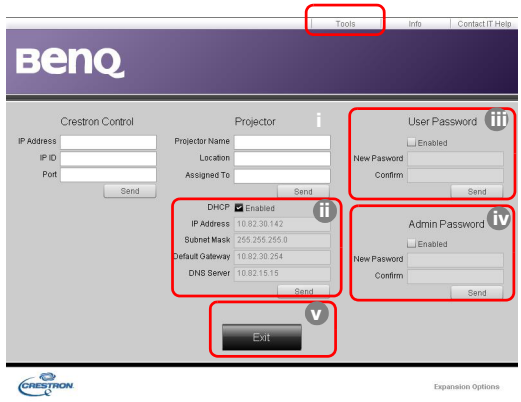


2. Se abrirá la página de funcionamiento a través de una red remota. Esta página le permite accionar el proyector como si estuviese utilizando el mando a distancia o el panel de control del proyector.



i	• Menu (Menú) • Auto PC (PC automático) • Blank (En blanco) • Input (Entrada) • ▲( ) • ▼( ) • ◀( ) • ▶( )	Consulte "Mando a distancia" en la página 13 para más detalles.
	• OK (Aceptar)	Activa el elemento seleccionado en el menú de visualización en pantalla (OSD).
ii	Para cambiar la fuente de entrada, haga clic en la señal deseada. **La lista fuente varía según los conectores disponibles en el proyector. "Vídeo" se refiere a la señal de vídeo.**	

La página de herramientas le permite administrar el proyector, configurar los ajustes de control de LAN y acceder de forma segura al funcionamiento a través de una red remota.



i. Puede asignar un nombre al proyector, hacer un seguimiento de su ubicación y de la persona encargada del mismo.
ii. Puede ajustar la opción **Ajuste Control LAN**.
iii. Una vez ajustada, el acceso al funcionamiento a través de una red remota en este proyector estará protegido mediante contraseña.
iv. Una vez ajustada, el acceso a la página de herramientas estará protegido mediante contraseña.

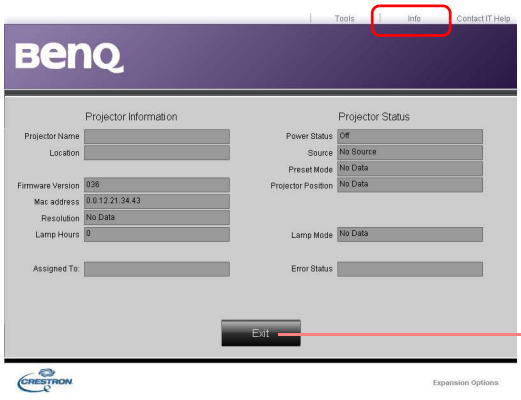
☞ **Después de realizar los ajustes, pulse el botón Send (Enviar) y los datos se guardarán en el proyector.**

v. Pulse **Exit (Salir)** para volver a la página de funcionamiento a través de una red remota.

Preste atención a la limitación sobre los caracteres de entrada (incluyendo espacios y otros signos de puntuación) en la siguiente lista:

Elemento por categoría	Longitud de entrada	Número máximo de caracteres
Control Crestron	Dirección IP	15
	ID. IP	4
	Puerto	5
Proyector	Nombre proyector	22
	Ubicación	22
	Asignado a	22
Configuración de red	DHCP (Habilitado)	(n/a)
	Dirección IP	15
	Máscara de subred	15
	Puerta de enlace predeterminada	15
	Servidor DNS	15
Contraseña de usuario	Habilitado	(n/a)
	Nueva contraseña	15
	Confirmar	15
Contraseña de admin.	Habilitado	(n/a)
	Nueva contraseña	15
	Confirmar	15

La página de información muestra los datos y el estado de este proyector.



Pulse **Exit (Salir)** para volver a la página de funcionamiento a través de una red remota.

Para más información, visite http://www.crestron.com & www.crestron.com/getroomview.

Funcionamiento en entornos de gran altura

Se recomienda activar la opción **Modo altitud elevada** cuando se encuentre en un lugar a más de 1500 metros (unos 4920 pies) sobre el nivel del mar, o cuando vaya a utilizar el proyector durante períodos prolongados de tiempo sin apagarlo (>10 horas).

Para activar Modo altitud elevada:

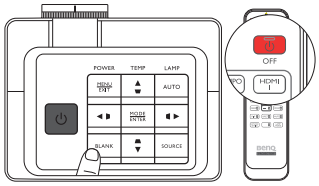
1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄/► hasta que se resalte el menú **CON. SIST.: Avanzada**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Modo altitud elevada**.
3. Pulse ◄/► para seleccionar **Activado**. Aparece un mensaje de confirmación.
4. Marque **Sí** y pulse **MODE/ENTER**.

El uso de 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.

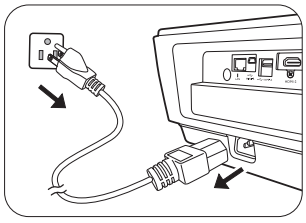
Si utiliza este proyector en otros entornos extremos distintos a los citados anteriormente, puede que se apague automáticamente para evitar el sobrecalentamiento. Para solucionar esto, active el Modo altitud elevada. Sin embargo, esto no significa que este proyector funcione en cualquier condición extrema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

Apagar el proyector

Para apagar el proyector, pulse **ENCENDIDO** (⏻) en el proyector o **OFF** ⏻ en el mando a distancia y aparecerá un mensaje de advertencia. Pulse **ENCENDIDO/OFF** (⏻) de nuevo.



- La luz del indicador de encendido parpadeará en naranja y el ventilador funcionará durante cerca de dos minutos para enfriar la lámpara. El proyector no responderá a ningún comando hasta que no finalice el proceso de enfriamiento.



☞ **Después de apagar el proyector, NO lo desenchufe hasta que finalice el proceso de refrigeración y los ventiladores dejen de funcionar. Cualquier tipo de interrupción del proceso de refrigeración puede producir el sobrecalentamiento y ocasionar daños en el proyector.**

- A continuación, la luz del indicador de encendido permanecerá fija y de color naranja una vez que el proceso de enfriamiento haya terminado y tras detenerse los ventiladores.
- Si no va a utilizar el proyector durante un período de tiempo prolongado, desconecte el cable de alimentación del enchufe.
- Para proteger la lámpara, el proyector no responderá a ninguna orden durante el proceso de enfriamiento.

☞ • **La duración real de la lámpara puede variar según las condiciones ambientales y el uso.**

- **Si intenta volver a encender el proyector los ventiladores funcionarán durante algunos minutos para enfriarlo. Pulse ⏻ Alimentación/ON de nuevo para encender el proyector otra vez después de que se hayan parado los ventiladores y de que la luz del indicador de encendido se ilumine de color naranja.**

Menús de visualización en pantalla (OSD)

Estructura de visualización en pantalla (OSD)

Tenga en cuenta que los menús que aparecen en pantalla (OSD) varían según el tipo de señal seleccionada.

Menú principal	Submenú			Opciones
Imagen	Modo imagen	Bright/Presentation/sRGB/Cinema/(3D)/User 1/User 2		
	Modo de referencia	Bright/Presentation/sRGB/Cinema/User 1/User 2		
	Brillo			0~50~100
	Contraste			0~50~100
	Color			0~50~100
	Tinte			0~50~100
	Nitidez			0–15
	Avanzada…	Nivel de Negro		0 IRE/7,5 IRE
		Reduc. Ruido		0-31
		Temperatura de Color		Frío/Normal/Caliente/Lámp. Original
		Ajuste Preciso de Temperatura de Color	Gana. Rojo	0–200
			Gana. Verde	0–200
			Gana. Azul	0–200
			Desv. Rojo	0–511
			Desv. Verde	0–511
			Desv. Azul	0–511
		Administración de Color 3D	Color Primario	Rojo/Verde/Azul/Cian/Magenta/ Amarillo
			Matiz	0–100
			Saturación	0–100
			Ganancia	0–100
		Selec. de Gamma		1,6/1,8/2,0/2,2/2,4/2,5/2,6/2,8/BenQ
		Brilliant Color		Activado/Desactivado
	Ren. modo usuar.			Usuario 1/Usuario 2
	Rest. conf. de imagen			Actual/Todos
Pantalla	Color de la Pared			Desactivado/Amarillo claro/Rosa/ Verde claro/Azul/Pizarra
	Relación de Aspecto			Automática/Real/4:3/16:9/16:10
	Ajuste de Sobrebarrido			0/1/2/3
	Def. trapez. 2D			H: -30 ~ 0 ~ 30/ V: -30 ~ 0 ~ 30
	Ajustar esquina			Superior izquierda/Superior derecha/ Inferior izquierda/Inferior derecha
	3D		Modo 3D	Automática/Desactivado/Fotogr. Secuencial/Empaque Cuadros/ Superior-Inferior/En Paralelo
			Invertir sinc 3D	Desactivar/Invertir
			Guardar ajustes 3D	Ajustes 3D 1/Ajustes 3D 2/ Ajustes 3D 3
			Aplicar ajustes 3D	Ajustes 3D 1/Ajustes 3D 2/ Ajustes 3D 3/Desactivado
	Plantilla de enseñanza	Pizarra	Desactivado/Formación de letras/Hoja de cálculo/Coordinar tabla	
		Pizarra Blanca	Desactivado/Formación de letras/Hoja de cálculo/Coordinar tabla	

Menú principal	Submenú		Opciones
Fuente	**Búsqueda Rápida**		**Activado/Desactivado**
	Configuración HDMI	**Formato HDMI**	**Automático/Completo/Límite**
	Configuración Audio	**Silencio**	**Activado/Desactivado**
		Volumen	**0 ~ 5 ~ 10**
		Volumen de micrófono	**0 ~ 5 ~ 10**
		Encender/apagar tono	**Activado/Desactivado**
	Posición		**H: -10 ~ 0 ~ 10/V: -10 ~ 0 ~ 10**
	Fase		**0 ~ Automática ~ 31**
	Tamaño H.		**-15 ~ 0 ~ 15**
CONF. SIST.: Básica	**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 Magyar/ Hrvatski/ Română/ Norsk/ Dansk/ Български/ Suomi/ Indonesian/ Ελληνικά / العربية / हिन्दी
	Instalación del proyector		**Frontal/Trasero/Posterior en techo/ Frontal en techo**
	Configuración menús	**Tiempo Visual. Menús**	**5 segundos/10 segundos/20 segundos/ 30 segundos/Siempre**
		Posición de Menús	**Centro/Superior izquierda/Superior derecha/Inferior derecha/Inferior izquierda**
		Mensaje Recordatorio	**Activado/Desactivado**
	Configuración de funcionamiento	**Encendido directo**	**Activado/Desactivado**
		Señal de encendido	**Activado/Desactivado**
		Apagado automático	**Desactivar/3 minutos/10 minutos/ 15 minutos/20 minutos/25 minutos/ 30 minutos**
		Temporizador en blanco	**Desactivar/5 minutos/10 minutos/ 15 minutos/20 minutos/25 minutos/ 30 minutos**
		Temporizador	**Desactivar/30 minutos/1 h/2 h/3 h/4 h/ 8 h/12 h**
	Receptor remoto		**Frontal/Trasero/Frontal+trasero/ Desactivado**
	Bloqueo de teclas del panel		**Activado/Desactivado**
	Color de fondo		**BenQ/Negra/Azul/Violeta**
	Pantalla bienvenida		**BenQ/Negra/Azul**
	Patrón de prueba		**Activado/Desactivado**

Menú principal	Submenú		Opciones
CON. SIST.: Avanzada	Modo altitud elevada		Activado/Desactivado
	Configurac. lámpara	Lamp Mode	Normal/Económico
		Rest. tempor. lámp.	Restabl./Cancelar
		Temporizador lámpara	Tiempo de uso de lámpara
			Modo normal
			Modo económico
			Hora de lámpara equivalente
	Configur. Seguridad	Activar Bloqueo	Activado/Desactivado
		Cambiar Contraseña	
	Tasa en Baudios		2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/115200
	Subt. Cerrados	Habilitar subtítulos	Activado/Desactivado
		Versión de subtítulos	SC1/SC2/SC3/SC4
	Configuración en Espera	Red: Habilitar modo espera red	Activado/Desactivado
		Red: Deshab. auto. modo espera red	Nunca/20 minutos/1 h/3 h/6 h
		Salida micrófono	Activado/Desactivado
		Paso a través de audio	Desactivado/Entrada de audio/Audio 1/D/HDMI-1/MHL/HDMI-2
		Cargar MHL	Activado/Desactivado
	Configuración de red	LAN Alámbrico	Estado/DHCP/Dirección IP/Máscara de subred/Puerta de enlace predeterminada/Servidor DNS/Apply
		Recuperación de dispositivo AMX	Activado/Desactivado
		Dirección MAC	
	Restablecer config.		Restabl./Cancelar
Información	Fuente		
	Modo Imagen		
	Lamp Mode		
	Resolución		
	Formato 3D		
	Sistema de Color		
	Tiempo de uso de lámpara		
	Versión de Firmware		

Tenga en cuenta que 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 Imagen

Función	Descripción
Modo imagen	Los modos de imagen predefinidos se facilitan para optimizar la configuración de la imagen más adecuada para el proyector según el tipo de programa de que disponga. Consulte la "Seleccionar un modo predeterminado" en la página 32 para obtener información detallada.
Modo de referencia	Selecciona el modo predeterminado que mejor se adapta a sus necesidades de calidad de imagen y de igual modo ajusta la imagen según las opciones que se muestran a continuación. Consulte la "Configuración del modo Usuario 1/ Usuario 2" en la página 33 para obtener información detallada.
Brillo	Ajusta el brillo de la imagen. Consulte la "Ajuste de Brillo" en la página 34 para obtener información detallada.
Contraste	Ajusta el grado de diferenciación existente entre las zonas oscuras y claras de la imagen. Consulte la "Ajuste de Contraste" en la página 34 para obtener información detallada.
Color	Ajusta el nivel de saturación de color; la cantidad de cada color en una imagen de vídeo. Consulte la "Ajuste de Color" en la página 34 para obtener información detallada.
Tinte	Ajusta los tonos de color rojo y verde de la imagen. Consulte la "Ajuste de Tinte" en la página 34 para obtener información detallada.
Nitidez	Permite aumentar o reducir la nitidez de la imagen. Consulte la "Ajuste de Nitidez" en la página 35 para obtener información detallada.
Rest. conf. de imagen	Establece todas las configuración en el menú **Imagen** según los valores predeterminados de fábrica. Consulte la "Reajuste de los modos de imagen" en la página 34 para obtener información detallada.
Ren. modo usuar.	Cambie el nombre a **Usuario 1** o **Usuario 2**. Consulte la "Cambio del nombre de los modos de usuario" en la página 33 para obtener información detallada.

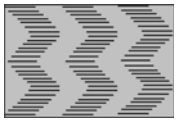
Menú Imagen (Avanzada)

Función	Descripción
Nivel de Negro	Configura la escala de grises como **0 IRE** o **7,5 IRE**. Consulte la "Configuración de Nivel de Negro" en la página 35 para obtener información detallada.
Reduc. Ruido	Ajusta la calidad de la imagen. Consulte la "Configuración de Reduc. ruido" en la página 35 para obtener información detallada.
Temperatura de Color	Se dispone de diversas opciones de temperatura de color. Consulte la "Selección de la temperatura de color*" en la página 35 para obtener información detallada.
Ajuste Preciso de Temperatura de Color	Consulte la "Configurar una temperatura de color preferida" en la página 36 para obtener información detallada.
Administración de Color 3D	Consulte la "Gestión de color" en la página 36 para obtener información detallada.
Selec. de Gamma	Consulte la "Selección de la configuración de gamma" en la página 37 para obtener información detallada.
Brilliant Color	Consulte la "Ajuste de Brilliant Color" en la página 37 para obtener información detallada.

Menú Pantalla

Función	Descripción
Color de la Pared	Corrige el color de la imagen proyectada cuando la superficie de proyección no es de color blanco. Consulte la "Configuración del color de la pared" en la página 40 para obtener información detallada.
Relación de Aspecto	Existen varias opciones para definir la relación de aspecto de la imagen según la fuente de entrada. Consulte la "Selección de la relación de aspecto" en la página 38 para obtener información detallada.
Ajuste de Sobrebarrido	Oculta la baja calidad de la imagen en los cuatro extremos. También puede pulsar ◀/▶ manualmente para decidir cuánto quiere ocultar. Si lo configura en 0, se mostrará el 100% de la imagen. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la parte a ocultar en la imagen mientras la pantalla conserva la precisión geométrica y se muestra completa.
Def. trapez. 2D	Corrige la deformación trapezoidal de la imagen. Consulte la "Uso de la función Def. trapez. 2D" en la página 30 para obtener información detallada.
Ajustar esquina	Ajusta una de las cuatro esquinas por separado para asegurarse de que la imagen proyectada queda recta. Consulte "Uso de la función Ajustar esquina" en la página 31 para más detalles. ☞ **Tras definir el valor de Ajustar esquina, si desea modificar la relación de aspecto o el sobrebarrido, deberá restablecer el valor de Ajustar esquina.**
3D	Este proyector admite la reproducción de contenido tridimensional (3D) transferido a través de sus dispositivos de vídeo compatibles con 3D, tales como videoconsolas (con discos de juegos 3D), reproductores 3D de Blu-ray (con discos Blu-ray 3D), 3D TV (con canal 3D), etc. Después de haber conectado los dispositivos de vídeo 3D al proyector, asegúrese de llevar gafas 3D de BenQ y que estén conectadas para visualizar estos contenidos. ☞ **Al ver contenido 3D:** • **Puede que la imagen se descentre, aunque esto no debe entenderse como un mal funcionamiento del producto.** • **Cuando vea contenido 3D haga los descansos correspondientes.** • **Deje de ver el contenido 3D si aprecia signos de fatiga o incomodidad.** • **Cuando vea contenido 3D, manténgase a una distancia igual a tres veces la altura real de la pantalla.** • **Los niños y personas con cierta sensibilidad a la luz, con problemas cardíacos u otras indicaciones médicas deben evitar la visualización de contenido 3D.** El ajuste predeterminado es **Automática** y el proyector elije automáticamente un formato 3D apropiado al detectar el contenido 3D. Si el proyector no reconoce el formato 3D, elija manualmente un modo 3D de acuerdo con sus preferencias. ☞ **Cuando esta función esté activada:** • **El nivel de brillo de la imagen proyectada disminuye.** • **El Modo imagen no puede ajustarse.** • **El Deformación Trapezoidal en 2D sólo puede ajustarse dentro de los grados limitados.** ☞ **La función es accesible a través del mando a distancia.**
Plantilla de enseñanza	Consulte "Uso de plantillas de enseñanza" en la página 42 para más detalles.

Menú Fuente

Función	Descripción
Búsqueda Rápida	Establece la posibilidad de que el proyector realice automáticamente la búsqueda de fuentes de entrada. Si búsqueda de fuente está activada, **Activado**, el proyector realizará la exploración de fuentes de entrada hasta obtener alguna señal. Si la función no está activada, el proyector selecciona la última fuente de entrada utilizada.
Formato HDMI	Selecciona un tipo de fuente de entrada para la señal HDMI. **Automática** es el ajuste predeterminado y recomendado. También puede seleccionar manualmente el tipo de fuente. Los diferentes tipos de fuente portan diferentes estándares para el nivel de brillo. ☞ **Esta función sólo está disponible al seleccionar una señal HDMI.**
Configuración Audio	Consulte la "Ajuste del sonido" en la página 41 para obtener información detallada.
Posición	Muestra la página de ajuste de posición. Para mover la imagen proyectada, utilice las teclas de flecha. 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. Éstos retoman los valores predeterminados de fábrica siempre que se reinicia el proyector. ☞ **Esta función sólo está disponible al seleccionar la señal Component o PC.**
Fase	Ajusta la fase del reloj para reducir la distorsión de la imagen.  ☞ **Esta función sólo está disponible al seleccionar la señal Component o PC.**
Tamaño H.	Ajusta el ancho horizontal de la imagen. ☞ **Esta función sólo está disponible al seleccionar la señal Component o PC.**

Menú CONF. SIST.: Básica

Función	Descripción
Idioma	Establece el idioma de los menús de visualización en pantalla (OSD). Consulte la "Utilización de los menús" en la página 26 para obtener información detallada.
Instalación del proyector	El proyector se puede instalar en el techo o detrás de la pantalla, o bien con uno o más espejos. Consulte la "Elección de una ubicación" en la página 15 para obtener información detallada.
Configuración menús	**Tiempo Visual. Menús** Establece el período de tiempo que la OSD permanece activa desde la última vez que se pulsó una tecla. El intervalo varía de 5 a 30 segundos en incrementos de 5 segundos. **Posición de Menús** Establece la posición del menú de visualización en pantalla (OSD). **Mensaje Recordatorio** Establece si se desea mostrar los mensajes OSD sobre el estado de detección de señales.
Configuración de funcionamiento	**Encendido Directo** Establece si se desea encender el proyector directamente sin pulsar la tecla ⏻ **ENCENDIDO** en el proyector o ⏻ **ON** en el mando a distancia cuando se ha enchufado el proyector. **Señal de Encendido** Establece si activar el proyector directamente sin pulsar la tecla ⏻ **ENCENDIDO** en el proyector o ⏻ **ON** en el mando a distancia cuando el proyector está en el modo en espera y la señal se recibe a través del cable VGA. **Apagado Automático** Evita una proyección innecesaria cuando no se detecta señal durante mucho tiempo. Consulte la "Configuración de Apagado Automático" en la página 60 para obtener información detallada. **Temporizador en Blanco** Establece el tiempo en blanco de la imagen cuando está activada la función Blanco. Cuando haya transcurrido dicho tiempo, la imagen volverá a aparecer en pantalla. Consulte la "Cómo ocultar la imagen" en la página 40 para obtener información detallada. **Temporizador** Ajusta el temporizador de desconexión automática. El temporizador se puede configurar con un valor comprendido entre 30 minutos y 12 horas.
Receptor remoto	Le permite elegir si activar los sensores de infrarrojos del mando a distancia **Frontal**, **Trasero** o **Frontal+trasero**.
Bloqueo de teclas del panel	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 la "Teclas de control de bloqueo" en la página 40 para obtener información detallada.
Color de fondo	Le permite elegir el color de fondo de la pantalla a mostrar cuando no se detecte ninguna fuente de entrada.

Pantalla bienvenida	Permite seleccionar la pantalla de logotipo que se muestra durante el inicio del proyector. Puede elegir la pantalla de logotipo **BenQ**, **Azul** o la pantalla **Negra**.
Patrón de Prueba	Consulte "Uso del patrón de prueba" en la página 42 para más detalles. ☞ **La función sólo está disponible cuando el proyector no detecta ninguna señal de entrada.**

Menú CON. SIST.: Avanzada

Función	Descripción
Modo altitud elevada	Modo de funcionamiento para zonas con una altitud elevada o con temperaturas altas. Consulte la "Funcionamiento en entornos de gran altura" en la página 48 para obtener información detallada.
Configurac. lámpara	**Lamp Mode** Selecciona la energía de la lámpara del proyector entre los modos normal y económico. Consulte "Configuración del modo de lámpara" en la página 43 para más detalles. **Rest. tempor. lámp.** Cuando haya cambiado la lámpara, seleccione **Restabl.** para ajustar el temporizador de la lámpara a "0". Consulte "Restablecimiento del temporizador de lámpara" en la página 64 para más detalles. **Temporizador lámpara** Muestra información sobre las horas de la lámpara. Consulte "Cómo conocer las horas de uso de la lámpara" en la página 60 para más detalles.
Configur. Seguridad	**Contraseña / Activar Bloqueo** Limita el uso del proyector a los usuarios que conocen la contraseña. Consulte la "Uso de la función de contraseña" en la página 27 para obtener información detallada. **Cambiar Contraseña** Se le solicitará que introduzca la contraseña actual antes de cambiarla por una nueva. Consulte la "Cambio de contraseña" en la página 28 para obtener información detallada.
Tasa en Baudios	Selecciona una tasa de baudios que sea idéntica a la de su ordenador, para que pueda conectar el proyector mediante un cable RS-232 adecuado y actualizar o descargar el firmware del proyector. Esta función está destinada al personal de asistencia cualificado.
Subt. Cerrados	**Habilitar Subtítulos** Activa la función seleccionando **Activado** cuando la señal de entrada seleccionada lleve subtítulos. • Subtítulos: visualización en pantalla del diálogo, la narración y los efectos de sonido de programas de TV y vídeos que llevan subtítulos cerrados (normalmente marcados como "CC" en la programación de TV). **Versión de Subtítulos** Selecciona el modo de subtítulos cerrados preferido. Para visualizar los subtítulos, seleccione SC1, SC2, SC3, o SC4 (SC1 muestra los subtítulos en el idioma principal de su zona). ☞ **Estas funciones sólo están disponibles cuando se selecciona la señal Vídeo.**

Configuración en Espera	**Red** Si se selecciona **Activado**, se habilita la función. El proyector es capaz de facilitar una función de red cuando se encuentra en modo en espera. **Salida micrófono** Si se selecciona **Activado**, se habilita la función. El proyector puede emitir una señal VGA cuando está en el modo en espera y la clavija **PC** está conectada correctamente a los dispositivos. Consulte "Conexión de un monitor" en la página 23 para ver cómo se realiza la conexión. **Paso a través de audio** Pulse ◀/▶ para elegir la fuente que desea utilizar en un modo de funcionamiento. Consulte "Conexión a equipos de vídeo" en la página 20 para ver cómo se realiza la conexión. Cuando las tomas correspondientes están bien conectadas al dispositivo, el proyector puede transmitir una señal de audio al altavoz externo cuando se encuentra en modo en espera. El altavoz (o altavoces) incorporado(s) estará(n) en silencio en el modo en espera. ☞ **Al habilitar esta función, se aumenta ligeramente el consumo de energía en espera.**
Configuración de Red	**LAN Alámbrico** Consulte la "Control del proyector a través del entorno LAN alámbrico" en la página 44 para obtener información detallada.
Restablecer Config.	Restablece todos los valores predeterminados de fábrica. ☞ **Se conservarán los ajustes siguientes: nombres de los modos de usuario, Def. trapez. 2D, Ajustar esquina, Invertir sinc 3D, Guardar config 3D, Aplicar configuración 3D, Idioma, Instalación del proyector, Modo altitud elevada y Contraseña.**

Menú Información

Este menú muestra el estado de funcionamiento actual del proyector.

☞ **Algunos ajustes de imagen sólo están disponibles cuando se utilizan determinadas fuentes de entrada. Los ajustes que no estén disponibles no aparecen en pantalla.**

Función	Descripción
Fuente	Muestra la fuente de señal actual.
Modo Imagen	Muestra el modo seleccionado en el menú **Imagen > Modo imagen**.
Lamp Mode	Muestra el modo de lámpara seleccionado en el menú **CON. SIST.: Avanzada > Lamp Mode**.
Resolución	Muestra la resolución original de la señal de entrada.
Formato 3D	Muestra el modo 3D actual. Disponible sólo cuando el modo **3D** está habilitado.
Sistema de Color	Muestra el formato del sistema de entrada.
Tiempo de uso de lámpara	Muestra el tiempo total de uso de la lámpara.
Versión de Firmware	Muestra la versión de firmware actual.

Información adicional

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 o con el centro local de atención al cliente si el proyector no funciona correctamente.

Limpieza de la lente

Limpie la lente cada vez que observe que hay suciedad o polvo en la superficie. Antes de limpiar la lente, apague el proyector, desenchufe el cable de alimentación y déjelo durante unos minutos para que se enfríe completamente.

1. Utilice un bote de aire comprimido para retirar el polvo. (Disponible en tiendas de equipamiento hardware o fotográfico).
2. En caso de suciedad o manchas, utilice un cepillo adecuado para lentes fotográficas o humedezca un paño para lentes con limpiador específico para tratar con cuidado la superficie.
3. Nunca utilice productos abrasivos, limpiadores ácidos o alcalinos, polvos desengrasadores o disolventes volátiles, como alcohol, benceno, diluyente o insecticida. El uso de dichos materiales o un contacto prolongado con materiales de vinilo o caucho puede ocasionar daños en la superficie del proyector y en el material del alojamiento.

☞ **No toque la lente con los dedos ni frote la lente con materiales abrasivos. Incluso las toallitas de papel pueden dañar el revestimiento de la lente. Utilice sólo cepillos para lentes fotográficas, paños y soluciones limpiadoras que sean adecuados. No limpie la lente si el proyector está encendido o aún caliente tras su último uso. Asegúrese de apagar el proyector y dejar que se enfríe por completo antes de limpiar la lente.**

Limpieza de la carcasa del proyector

Antes de limpiar la carcasa, apague el proyector, desenchufe el cable de alimentación y déjelo durante unos minutos para que enfríe completamente.

1. Para eliminar suciedad o polvo, limpie la carcasa con un paño suave, seco y que no suelte pelusa.
2. Para limpiar suciedad difícil de eliminar o manchas, humedezca un paño suave con agua y un detergente 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 período de tiempo prolongado, por favor:

1. Asegúrese de que la temperatura y la humedad del área de almacenamiento se encuentran dentro de los valores recomendados para el proyector. Consulte la página sobre especificaciones incluida en este manual, o utilice los valores facilitados por su proveedor.
2. Haga retroceder el pie de ajuste.
3. Extraiga la pila del mando a distancia.
4. 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.

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.

Para obtener información sobre las horas de la lámpara:

1. Pulse **MENU/EXIT** y después ◄/► hasta que se resalte el menú **CON. SIST.: Avanzada**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Configurac. lámpara** y después pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá la página **Configurac. lámpara**.
3. Pulse ▼ para resaltar **Temporizador lámpara** y después pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá la página **Temporizador lámpara**.
4. Para salir del menú, pulse **MENU/EXIT**.

Aumentar la duración de la lámpara

La lámpara de proyección es un artículo consumible. Para alargar la duración de la lámpara lo máximo posible, puede configurar los ajustes siguientes en el menú OSD.

- **Configuración de Lamp Mode como Económico**

El uso del modo **Económico** reduce el ruido del sistema y el consumo de energía. Si se selecciona el modo **Económico**, se reducirá la salida de luz y se proyectarán imágenes más oscuras.

Si establece el proyector en modo **Económico**, se aumenta la duración de la lámpara. Para configurar el modo **Económico**, vaya al menú **CON. SIST.: Avanzada** > **Configurac. lámpara** > **Lamp Mode** y pulse **MODE/ENTER**. Pulse ▼ para seleccionar **Económico** y pulse **MODE/ENTER**.

- **Configuración de Apagado Automático**

Esta función permite que el proyector se apague automáticamente si no se detecta una fuente de entrada durante un período de tiempo establecido.

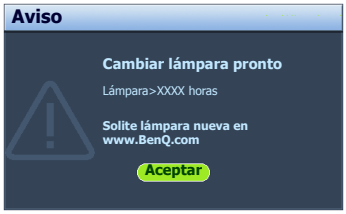
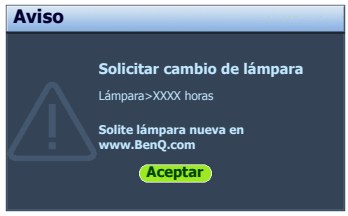
Para configurar **Apagado Automático**, vaya al menú **CONF. SIST.: Básica** > **Configuración de funcionamiento** > **Apagado Automático** y pulse ◄/► para seleccionar un período de tiempo. El período de tiempo se puede establecer en 3 minutos o entre 10 y 30 minutos, en incrementos de 5 minutos. Si 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 el indicador 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 antigua puede hacer que el proyector no funcione correctamente y, en circunstancias excepcionales, la lámpara puede incluso explotar. Consulte http://www.BenQ.com para la sustitución de la lámpara.

El indicador de la lámpara y la luz de advertencia de temperatura se iluminarán cuando la temperatura de la lámpara sea demasiado alta. Apague el proyector y deje que se enfríe durante 45 minutos. Si el indicador de la Luz indicadora de la lámpara o el de Luz de advertencia de temperatura siguen iluminados al volver a encender el proyector, póngase en contacto con su proveedor. Consulte la "Indicadores" en la página 65 para obtener información detallada.

El siguiente mensaje de advertencia sobre la lámpara le recordará la necesidad de cambiarla.

Estado	Mensaje
Instale una nueva lámpara para obtener un rendimiento óptimo. Si el proyector funciona con normalidad en el modo **Económico** seleccionado (consulte "Cómo conocer las horas de uso de la lámpara" en la página 60), puede seguir utilizando el proyector hasta que aparezca la advertencia que indique que la lámpara ha estado funcionando durante la próxima hora. Pulse **MODE/ENTER** para cerrar el mensaje.	
Se recomienda que sustituya la lámpara en este momento. La lámpara es un artículo consumible. El brillo de la lámpara disminuye con el uso. Es algo normal. Puede sustituir la lámpara siempre que vea que el nivel de brillo ha disminuido considerablemente. Pulse **MODE/ENTER** para cerrar el mensaje.	 
DEBE sustituir la lámpara para que el proyector funcione con normalidad. Pulse **MODE/ENTER** para cerrar el mensaje.	

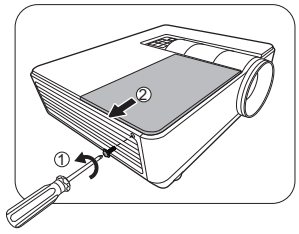
☞ **"XXXX" mostrado en los mensajes anteriores indica los números que pueden variar según los diferentes modelos.**

Sustitución de la lámpara

⚠
- **Para reducir el riesgo de descargas eléctricas, no olvide 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 dañar 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 con el fin de desechar la lámpara de la forma más adecuada.**
- **Para garantizar un funcionamiento óptimo del proyector, se recomienda adquirir una lámpara para proyectores adecuada cuando deba sustituirla.**
- **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.**
- **Garantiza una ventilación adecuada al manipular las lámparas rotas. Le recomendamos que utilice respiradores, gafas de seguridad, así como visores y protectores faciales y que lleve ropa de protección adecuada como guantes.**

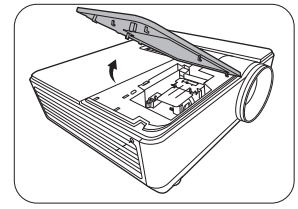
1. Apague el proyector y desconéctelo de la toma de corriente. Si la temperatura de la lámpara es demasiado elevada, espere unos 45 minutos hasta que se enfríe para evitar quemaduras.

2. Afloje el tornillo que fija la cubierta de la lámpara a ambos lados del proyector hasta que dicha cubierta se suelte.

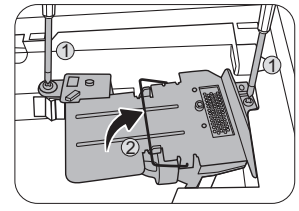


3. Retire la cubierta de la lámpara del proyector.

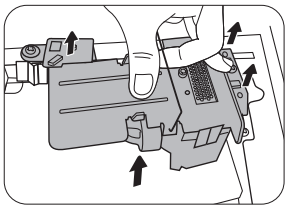
⚠
- No encienda la unidad sin la cubierta de la lámpara.
- No introduzca la mano entre la lámpara y el proyector. Los bordes afilados del interior del proyector podrían causarle lesiones.



4. Afloje el tornillo que sujeta la lámpara.
5. Levante la palanca para que quede en posición vertical.

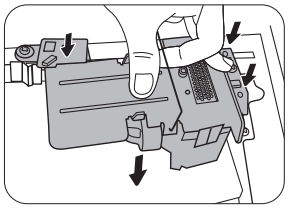


6. Utilice la palanca para retirar la lámpara del proyector lentamente.

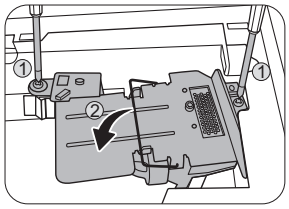


⚠
- Si lo hace demasiado rápido, puede que se rompa la lámpara y salten cristales en el proyector.
- No coloque la lámpara en lugares donde pueda salpicarle el agua, que estén al alcance de los niños o cerca de materiales inflamables.
- No introduzca las manos en el proyector después de retirar la lámpara. Si toca los componentes ópticos del interior, se podrían producir irregularidades en el color y distorsiones en las imágenes proyectadas.

7. Como se muestra en la figura, baje la lámpara nueva.

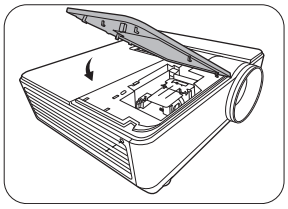


8. Apriete los tornillos que sujetan la lámpara.
9. Asegúrese de que la palanca está completamente plana y encajada en su sitio.

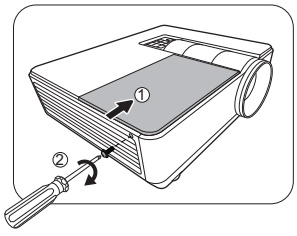


⚠
- Si el tornillo queda suelto, es posible que la conexión no se realice de forma adecuada y el funcionamiento de la unidad no sea correcto.
- No apriete el tornillo demasiado.

10. Vuelva a colocar la cubierta de la lámpara en el proyector.



11. 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.

12. Conecte la corriente y reinicie el proyector.

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

Restablecimiento del temporizador de lámpara

☞ **No restablezca el temporizador de la lámpara si ésta no se ha cambiado, ya que se podrían producir daños.**

1. Una vez que aparezca el logotipo de inicio, pulse **MENU/EXIT** y después ◄/► hasta que se resalte el menú **CON. SIST.: Avanzada**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Configurac. lámpara** y después pulse **MODE/ENTER**. Aparecerá la página **Configurac. lámpara**.
3. Resalte **Rest. tempor. lámp.** y pulse **MODE/ENTER**. Aparece un mensaje de advertencia preguntándole si desea restablecer el temporizador de la lámpara. Resalte **Restabl.** y pulse **MODE/ENTER**. La duración de la lámpara se ajustará a "0".

Indicadores

Luz			Estado
POWER	**TEMP**	**LAMP**	
Situaciones relacionadas con la alimentación			
Naranja	**Desactivado**	**Desactivado**	Modo de espera
Verde Parpadeante	**Desactivado**	**Desactivado**	En proceso de encendido
Verde	**Desactivado**	**Desactivado**	Funcionamiento normal
Naranja Parpadeante	**Desactivado**	**Desactivado**	Proceso de enfriamiento normal
Rojo Parpadeante	**Rojo Parpadeante**	**Rojo Parpadeante**	Descargar
Rojo Parpadeante	**Desactivado**	**Desactivado**	Error de desconexión del contador (datos incl.)
Rojo	**Desactivado**	**Rojo**	Error de restablecimiento de contador (sólo proyector de vídeo)
Verde	**Desactivado**	**Naranja**	Vida útil de la lámpara agotada
Eventos de grabación			
Verde	**Desactivado**	**Desactivado**	Grabación ACT.
Verde	**Verde**	**Verde**	Grabación DESACT.
Situaciones relacionadas con la lámpara			
Desactivado	**Desactivado**	**Rojo**	Error de lámpara en funcionamiento normal
Desactivado	**Desactivado**	**Naranja Parpadeante**	La lámpara no está encendida
Situaciones relacionadas con la temperatura			
Rojo	**Rojo**	**Desactivado**	Error de ventilador 1 (la velocidad del ventilador excede en un ±25% la velocidad deseada)
Rojo	**Rojo Parpadeante**	**Desactivado**	Error de ventilador 2 (la velocidad del ventilador excede en un ±25% la velocidad deseada)
Rojo	**Verde**	**Desactivado**	Error de ventilador 3 (la velocidad del ventilador excede en un ±25% la velocidad deseada)
Rojo	**Verde Parpadeante**	**Desactivado**	Error de ventilador 4 (la velocidad del ventilador excede en un ±25% la velocidad deseada)
Rojo Parpadeante	**Rojo**	**Desactivado**	Error de ventilador 5 (la velocidad del ventilador excede en un ±26% la velocidad deseada)
Rojo Parpadeante	**Rojo Parpadeante**	**Desactivado**	Error de ventilador 6 (la velocidad del ventilador excede en un ±27% la velocidad deseada)
Rojo Parpadeante	**Verde**	**Desactivado**	Error de ventilador 7 (la velocidad del ventilador excede en un ±25% la velocidad deseada)

Solución de problemas

Problema	Causa	Solución
El proyector no se enciende.	No se recibe corriente del cable de alimentación.	Enchufe el cable de alimentación a la entrada de CA situada en la parte trasera del proyector, y enchufe el cable de alimentación a la toma de corriente. Si la toma de alimentación dispone de un interruptor, compruebe que está encendido. (Consulte la página 24.)
	Ha intentado encender el proyector durante el proceso de enfriamiento.	Espere a que finalice el proceso de enfriamiento.
	La cubierta de la lámpara no está correctamente colocada.	Coloque la cubierta de la lámpara según corresponde. (Consulte la página 62.)
No aparece ninguna imagen.	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. (Consulte la página 20.)
	El proyector no está correctamente conectado al dispositivo de fuente de entrada.	Compruebe la conexión. (Consulte la página 20.)
	No se ha seleccionado la fuente de entrada correcta.	Seleccione la fuente de entrada correcta con la tecla SOURCE del mando a distancia o pulsado **SOURCE** en el proyector. (Consulte la página 25.)
La imagen es inestable.	Los cables de conexión no están correctamente conectados al proyector o a la fuente de la señal.	Conecte los cables correctamente en los terminales correspondientes. (Consulte la página 20.)
La imagen aparece borrosa.	La lente de proyección no está correctamente enfocada.	Ajuste el enfoque de la lente mediante el anillo de enfoque. (Consulte la página 29.)
	El proyector y la pantalla no están correctamente alineados.	Ajuste el ángulo de proyección y la dirección, así como la altura del proyector si es necesario. (Consulte la página 29.)
El mando a distancia no funciona correctamente.	Las pilas se han agotado.	Sustituya las dos pilas por otras nuevas. (Consulte la página 8.)
	Hay un obstáculo entre el mando a distancia y el proyector.	Elimine el obstáculo. (Consulte la página 8.)
	Está demasiado alejado del proyector.	Sitúese a menos de 8 metros (26,2 pies) del proyector. (Consulte la página 8.)
El contenido 3D no se muestra correctamente.	Las gafas 3D no tienen carga.	Recargue las gafas 3D.
	La configuración en el menú **3D** no está configurada correctamente.	Ajuste la configuración como corresponde en el menú **3D**.
	Su disco Blu-ray no está en formato 3D.	Utilice un disco Blu-ray 3D e inténtelo de nuevo.
	No se ha seleccionado la fuente de entrada correcta.	Seleccione la fuente correcta con la tecla **SOURCE** del proyector o del mando a distancia.

Especificaciones

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

■ Óptico

Sistema de proyección	**Sistema DLP™ de un solo chip**
Resolución nativa	**SX930: DLP 0,7 pulg. (1024 x 768);** **SU931: DLP 0,67 pulg. (1920 x 1200)**
Lente	**SX930: F = de 2,1 a 2,63; f = de 21,7 a 34,64 mm** **SU931: F = de 2,45 a 3,07; f = de 15,78 a 25,12 mm**
Tamaño de la pantalla de proyección	**SX930: de 60 pulg. a 300 pulg.; SU931: de 60 pulg. a 240 pulg.**
Lámpara	**465 W**

■ Especificaciones eléctricas

Compatibilidad	**PC: 640 x 480 a 1600 x 1200**
	Vídeo: NTSC, PAL, SECAM, YPBPR, HDTV (480i/480p/576i/576p/720p/1080i/1080p)
Espacio de color	**Tip. = 60% NTSC**

■ Terminales

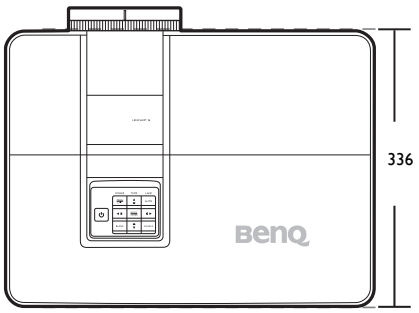
Entrada	**RGB analógico: D-Sub de 15 patillas (hembra) x 1**
	HDMI (V. 1.4a) x 2
	MHL (V. 2.1) x 1 (compartido con entrada HDMI)
	S-Vídeo: Mini DIN de 4 patillas x 1
	Componente de vídeo (Y/ CB/ CR + Y/ PB/ PR) x 1 (compartido con entrada RGB)
	Vídeo compuesto x 1
	Entrada de audio RCA x 1
	Entrada de audio de PC x 1
	Micrófono x 1
	RJ45 LAN x 1 (Solo mando)
Salida	**RGB analógico: D-Sub de 15 patillas (hembra) x 1**
	Salida de audio x 1
	USB (Tipo-A) x 1
	Altavoz: 10 W x 2
Control	**Conector en serie: RS232 de 9 patillas (macho)**
	USB (Tipo mini B) x 1
	Receptor IR x 2
	LAN x 1 (RJ45)
	Disparador de 12 V CC x 1 (máx. 0,5 A)

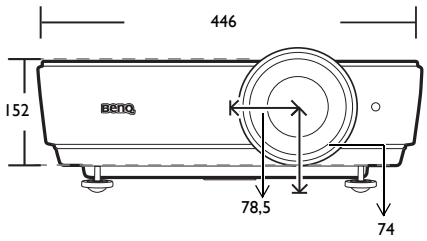
■ Características generales

Peso del proyector	**≤ 8,5 kg (18,74 lbs)**
Alimentación	**100 -240 V de CA; 7,1 A, 50-60 Hz**
Consumo de energía	**Máx. 694 W; Modo espera < 0,5 W; Modo espera red < 3 W**
Temperatura de funcionamiento	**0°C a 40°C (sin condensación)**
Humedad de funcionamiento	**10% - 90% (sin condensación)**

■ Dimensiones

446 mm x 152 mm x 336 mm (An. x Pr. x Al.)

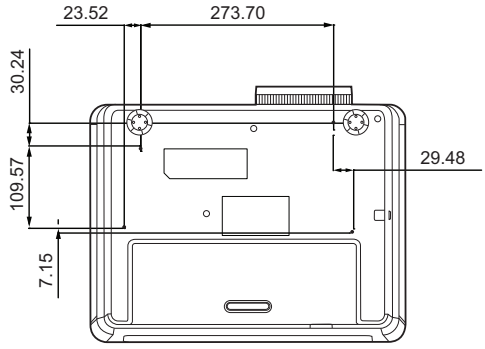




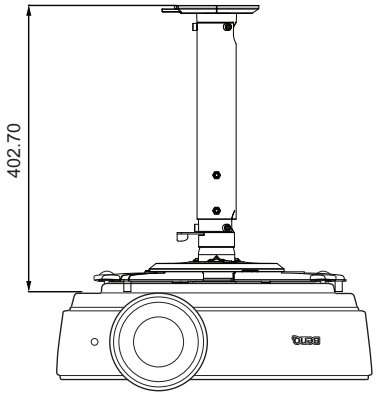
Unidad: mm

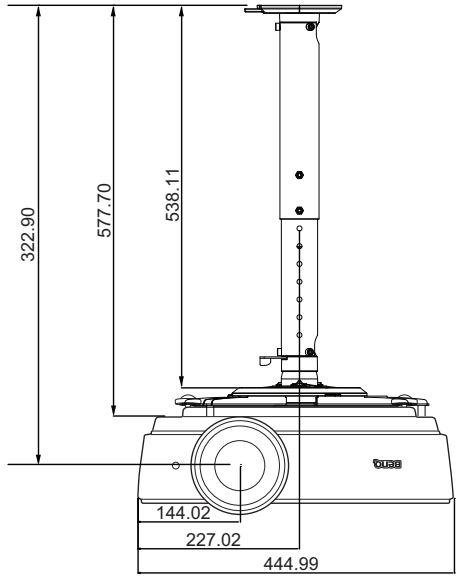
■ Kit de montaje en el techo

◎ **Tornillos de montaje en el techo: M4 (máx. L = 25 mm; (mín. L = 20 mm)**



Unidad: mm





■ Tabla de tiempos

Tiempos admitidos para entrada de PC

Formato	Resolución	Índice de refrigeración (Hz)	Frec. H. (KHz)	Frecuencia de píxel (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59,94	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,5
	VGA_75	75	37,5	31,5
	VGA_85	85,008	43,269	36
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40
	SVGA_72	72,188	48,077	50
	SVGA_75	75	46,875	49,5
	SVGA_85	85,061	53,674	56,25
	SVGA_120** (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65
	XGA_70	70,069	56,476	75
	XGA_75	75,029	60,023	78,75
	XGA_85	84,997	68,667	94,5
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108
1024 x 576****	Notebook Timing	60	35,82	46,996
1024 x 600****	Notebook Timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45	74,25
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,87	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,81	49,702	83,5
	WXGA_75	74,934	62,795	106,5
	WXGA_85	84,88	71,554	122,5
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60***	60,02	63,981	108
	SXGA_75	75,025	79,976	135
	SXGA_85	85,024	91,146	157,5
1280 x 960	1280 x 960_60***	60	60	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,5
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,5
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,5
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,75
1600 x 1200	UXGA***	60	75	162
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59,954	65,29	146,25
640 x 480@67 Hz (MAC13)	640 x 480@67 Hz	66,667	35	30,24
832 x 624@75 Hz (MAC16)	832 x 624@75 Hz	74,546	49,722	57,28
1024 x 768@75 Hz (MAC19)	1024 x 768@75 Hz	74,93	60,241	80
1152 x 870@75 Hz (MAC21)	1152 x 870@75 Hz	75,06	68,68	100

1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60 (Reduce Blanking)	60	67,5	148,5
1920 x 1200@60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154

☞ *** Tiempos admitidos para la señal 3D con formato Fotogr. Secuencial, Superior-Inferior y En Paralelo.**

**** Tiempos admitidos para la señal 3D con formato Fotogr. Secuencial.**

***** Tiempos admitidos para la señal 3D con formato Superior-Inferior y En Paralelo.**

****** Sólo para las entradas de PC (RGB analógico).**

☞ **Puede que los intervalos anteriores no sean compatibles debido a las limitaciones del archivo EDID y la tarjeta gráfica VGA. Es posible que no se puedan elegir algunos intervalos.**

Tiempos admitidos para la entrada de HDMI (HDCP)/MHL

Formato	Resolución	Índice de refrigeración (Hz)	Frec. H. (KHz)	Frec. de píxeles (MHz)
480i	720 (1440) x 480*	59,94	15,73	27
480p	720 x 480*	59,94	31,47	27
576i	720 (1440) x 576	50	15,63	27
576p	720 x 576	50	31,25	27
720/50p	1280 x 720**	50	37,5	74,25
720/60p	1280 x 720***	60	45	74,25
1080/50i	1920 x 1080****	50	28,13	74,25
1080/60i	1920 x 1080****	60	33,75	74,25
1080/24P	1920 x 1080**	24	27	74,25
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25
1080/50P	1920 x 1080*****	50	56,25	148,5
1080/60P	1920 x 1080*****	60	67,5	148,5

☞ *** Tiempos admitidos para la señal 3D con formato Fotogr. Secuencial.**

**** Tiempos admitidos para la señal 3D en formato Empaque cuadros, Superior-Inferior y En paralelo.**

***** Tiempos admitidos para la señal 3D en formato Fotogr. Secuencial, Empaque cuadros, Superior-Inferior y En paralelo.**

****** Tiempos admitidos para la señal 3D con formato En paralelo.**

******* Tiempos admitidos para la señal 3D en formato Superior-Inferior y En paralelo.**

Valores admitidos en televisores de definición estándar o de alta definición (vía entradas de componente)

Formato	Resolución	Índice de refrigeración (Hz)	Frec. H. (KHz)	Frec. de píxeles (MHz)
480i	720 x 480*	59,94	15,73	13,5
480p	720 x 480*	59,94	31,47	27
576i	720 x 576	50	15,63	13,5
576p	720 x 576	50	31,25	27
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25
720/60p	1280 x 720*	60	45	74,25
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5

☞ *** Tiempos admitidos para la señal 3D con formato Fotogr. Secuencial.**

Frecuencia admitida para entrada de vídeo y S-vídeo

Formato	Índice de refrigeración (Hz)	Frec. H. (KHz)	Frec. de píxeles (MHz)
NTSC*	60	15,73	3,58
NTSC 4,43	60	15,73	4,43
PAL-B/D/G/H/I/N	50	15,63	4,43
PAL M	60	15,73	3,58
PAL N	50	15,63	3,58
PAL 60	60	15,73	4,43
SECAM	50	15,63	4,25/4,41

☞ **Tiempos admitidos para la señal 3D con formato Fotogr. Secuencial.**

Información de garantía y copyright

Garantía

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 las piezas defectuosas (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 ambiente oscilen entre el 10% y el 90%, que la temperatura se encuentre entre 0°C y 35°C, que la altitud no supere los 3000 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 © 2015 de 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.

Todas las marcas comerciales y las registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.

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 ocasionalmente en el contenido de la misma, sin ninguna obligación por parte de esta empresa de notificar a persona alguna sobre dicha revisión y/ 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.

Patentes

Vaya a http://patmarking.benq.com/ para obtener información detallada de la cobertura de patentes del proyector BenQ.