USA's primary source for projector lamps

myprojectorlamps

MANUAL DEL FABRICANTE DEL PROYECTOR

BenQ

TH683

¿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.

TH683

Proyector digital
Serie de cine en casa
Manual del usuario

V1.01

Contenido

Instrucciones de seguridad importantes 3

Información general 7

Características del proyector 7
Contenido del paquete 8
Vista exterior del proyector 9
Controles y funciones 11

Colocación del proyector 16

Elección de una ubicación 16
Obtención del tamaño preferido de imagen proyectada 17

Conexión 18

Conexión HDMI 19
Conexión de dispositivos inteligentes 20
Conexión de vídeo de componentes 22
Conexión de vídeo 23
Conexión de equipo/PC 24
Conexión de dispositivos de fuente de vídeo 25
Reproducir sonido a través del proyector 26

Funcionamiento 27

Encendido del proyector 27
Ajuste de la imagen proyectada 30

Funciones de los menús 32

Acerca de los menús OSD 32
Mediante el menú OSD Básico 34
Usar el menú OSD Avanzado 38
Aseguramiento del proyector 39
Utilización de la función de contraseña 39
Cambio de la señal de entrada 42
Menú IMAGEN 43
Menú Conf. audio 48
Menú Pantalla 49
Menú CONF. SIST.: Básica 51
Menú CONF. SIST.: Avanzada 52
Menú Información 54
Apagado del proyector 55
Estructura del menú OSD Avanzado 56

Mantenimiento 59

Cuidados del proyector 59
Información sobre la lámpara 60

Solución de problemas 66

Especificaciones 67

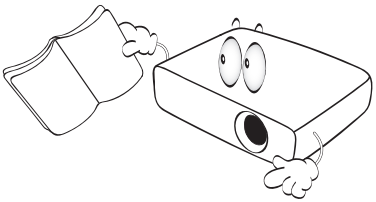
Especificaciones del proyector 67
Dimensiones 68
Tabla de frecuencias 69

Información de garantía y derechos de autor 75

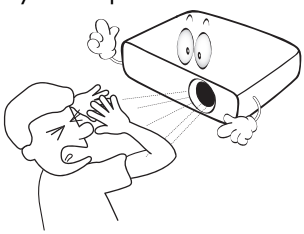
Instrucciones de seguridad importantes

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

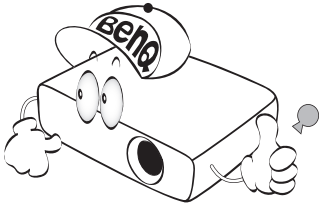
1. **Antes de utilizar el proyector, lea detenidamente este manual.** Guárdelo para consultas futuras.



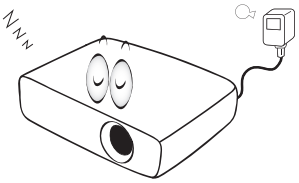
2. **No mire directamente a la lente del proyector mientras está en funcionamiento.** La intensidad del rayo de luz podría dañar la vista.



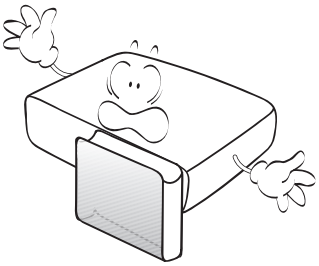
3. **Para cualquier operación de mantenimiento o reparación, acuda a personal cualificado.**



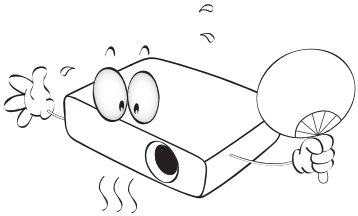
4. En algunos países, el voltaje NO es estable. Este proyector está diseñado para funcionar de forma segura con un voltaje de entre 100 y 240 voltios de CA, pero puede fallar si la alimentación se interrumpe o al producirse subidas o bajadas de tensión de ±10 voltios. **En las áreas en las que el voltaje puede variar o interrumpirse, se recomienda que conecte el proyector a través de una unidad de estabilización de alimentación, un protector de sobretensión o un sistema de alimentación sin interrupciones (SAI).**



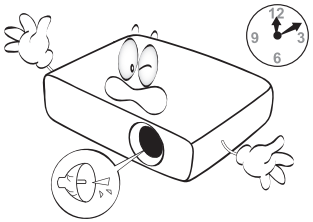
5. No obstruya la lente de proyección con ningún objeto cuando el proyector esté en funcionamiento, ya que dichos objetos podrían sobrecalentarse o resultar dañados e incluso provocar un incendio. Para apagar temporalmente la lámpara, pulse **BLANK** en el mando a distancia.



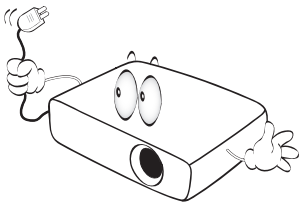
6. Durante el funcionamiento, la lámpara alcanza temperaturas extremadamente altas. Espere a que el proyector se enfríe durante aproximadamente 45 minutos antes de retirar el conjunto de la lámpara para sustituirla.



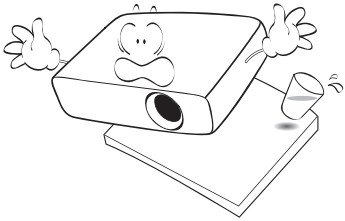
7. No utilice lámparas que hayan superado el período de duración indicado. Si las lámparas se utilizan durante más tiempo del indicado, en circunstancias excepcionales, éstas podrían romperse.



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

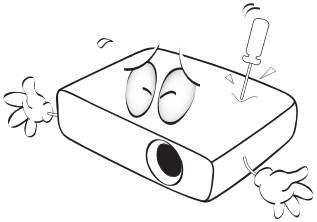


9. No coloque este producto sobre una mesa, superficie o carro inestable. Se podría caer y dañar seriamente.



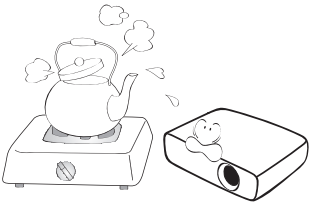
10. No intente desmontar este proyector. En su interior, existen piezas de alto voltaje que pueden causar la muerte si las toca mientras están en funcionamiento. La única pieza que puede reparar el usuario es la lámpara, que tiene su propia cubierta extraíble.

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

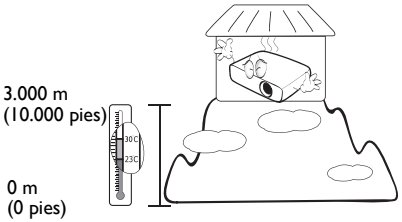


11. Cuando el proyector esté en funcionamiento, se puede percibir aire caliente y olores procedentes de la rejilla de ventilación. Se trata de un fenómeno normal y no debe entenderse como un defecto del producto.

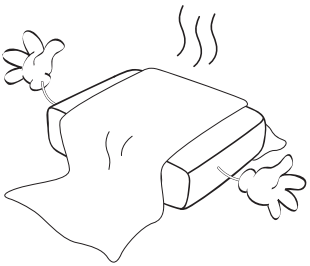
12. No coloque este proyector en ninguno de los siguientes entornos.
    - Espacios reducidos o con una ventilación insuficiente. Deje un espacio de 50 cm como mínimo entre la unidad y la pared, y permita que haya suficiente ventilación alrededor del proyector.
    - Lugares en los que se alcancen temperaturas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



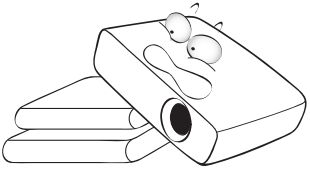
    - Lugares cercanos a alarmas de incendios
    - Lugares con una temperatura ambiente superior a 40°C / 104°F
    - Lugares en los que la altitud supere los 3000 metros (10.000 pies).



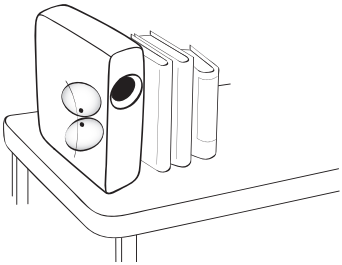
13. No obstruya los orificios de ventilación.
    - No coloque este proyector sobre una manta, otro tipo de ropa de cama o cualquier otra superficie blanda.
    - No cubra este proyector con un paño ni con ningún otro artículo.
    - No coloque productos inflamables cerca del proyector.



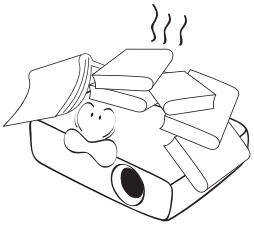
    Si los orificios de ventilación están completamente obstruidos, el recalentamiento del proyector puede provocar un incendio.
14. Coloque siempre el proyector sobre una superficie nivelada y horizontal mientras esté en funcionamiento.
    - No lo utilice si se encuentra inclinado de izquierda a derecha en un ángulo de más de 10 grados, o de adelante hacia atrás en un ángulo de más de 15 grados. El uso del proyector cuando no se encuentra en una posición totalmente horizontal puede hacer que la lámpara no funcione correctamente o que resulte dañada.



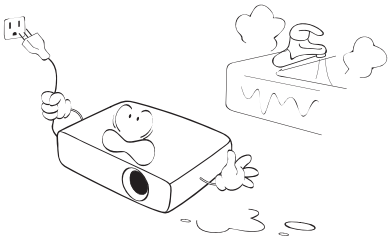
15. No coloque el proyector en vertical sobre uno de sus laterales. De lo contrario, podría caerse y dañarse o provocar lesiones.



16. No pise el proyector ni coloque ningún objeto sobre él. De lo contrario, el proyecto podría dañarse y causar accidentes y posibles lesiones.

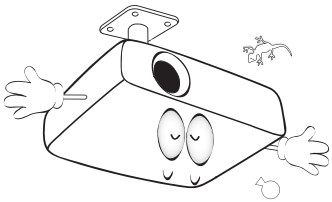


17. No coloque productos líquidos sobre el proyector ni cerca de éste. Si se derrama algún líquido en el interior del proyector, es posible que éste deje de funcionar. Si el proyector se moja, desconéctelo de la toma de corriente y póngase en contacto con BenQ para su reparación.



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

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



⚠ Instalación del proyector en el techo

Deseamos que disfrute de una experiencia agradable al utilizar el proyector BenQ, por lo tanto, le informamos sobre este aspecto de seguridad a fin de evitar posibles daños personales o materiales.
Si va a instalar el proyector en el techo, recomendamos que utilice un kit de montaje en techo BenQ que se ajuste correctamente y que se asegure de la instalación segura de éste.
Si utiliza un kit de montaje en techo de una marca que no sea 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 techo de BenQ en el mismo lugar donde adquirió el proyector BenQ.
BenQ recomienda que adquiera un cable de seguridad compatible con el candado Kensington y lo conecte de forma segura a la ranura de candado 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.

⚠ Hg: la lámpara contiene mercurio. Deshágase de ella conforme a las leyes de desecho locales. Consulte www.lamprecycle.org.

Información general

Características del proyector

- **Compatible con Full HD**
  El proyector es compatible con los formatos de TV de definición estándar (SDTV) 480i, 576i, TV de definición aumentada (EDTV) 480p, 576p y TV de alta definición (HDTV) 720p, 1080i/p 60Hz, con el formato de 1080p proporcionando una reproducción de imagen 1:1 real.
- **Alta calidad de imagen**
  El proyector proporciona una calidad de imagen excelente gracias a su alta resolución, brillo óptimo de cine en casa, alta relación de contraste, colores vivos y rica reproducción de escala de grises.
- **Alto brillo**
  El proyector cuenta con un brillo extra alto para lograr una calidad de imagen excelente en condiciones de luz ambiental, superando proyectores ordinarios.
- **Reproducción de colores vivos**
  El proyector cuenta con una rueda de color de 6 segmentos para reproducir un rango y profundidad de color realista que no sería posible con ruedas de color con menos segmentos.
- **Rica escala de grises**
  Al utilizar en un entorno oscuro, el control de gamma automático proporciona una visualización de escala de grises excelente, revelando detalles de sombras y de escenas de noche u oscuras.
- **OSD dual**
  Se han diseñado dos tipos de menú OSD para diferentes personalizaciones de uso: el menú OSD **Básico** es intuitivo y fácil de utilizar, mientras que el menú OSD **Avanzado** ofrece usabilidad tradicional.
- **Amplia variedad de formatos de entrada y vídeo**
  El proyector admite una amplia variedad de entradas para conectar a su equipo de vídeo y PC, incluyendo vídeo de componente y vídeo compuesto, además de HDMI dual y PC.
- **Función 3D**
  Para disfrutar de películas, vídeos y eventos de deporte en 3D de una manera más realista, presentando la profundidad de las imágenes a traves del HDMI.
- **Altavoces incorporados**
  Altavoces integrados que proporcionan audio mono mezclado cuando se conecta una entrada de audio.
- **SmartEco**
  La tecnología SmartEco™ ahorra hasta un 70% de consumo de energía de la lámpara, dependiendo del nivel de brillo del contenido cuando el modo SmartEco está seleccionado.
- **SmartEco™ es el comienzo del ahorro de energía dinámico**
  La tecnología SmartEco™ ofrece una nueva forma de operación para el sistema de la lámpara del proyector y ahorra la energía de la lámpara, dependiendo del nivel de brillo del contenido.
- **Período de vida útil de la lámpara más largo con la tecnología SmartEco™**
  La tecnología SmartEco™ reduce el consumo de energía y aumenta la vida de la lámpara.
- **ECO BLANCO ahorra la energía de la lámpara**
  Pulsando el botón ECO BLANCO para ocultar la imagen reduce la energía de la lámpara de forma inmediata y simultánea.

Contenido del paquete

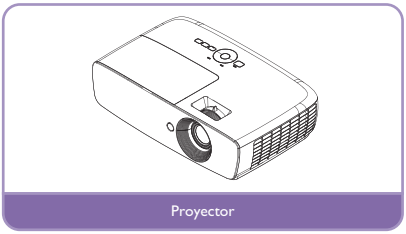
Desempaquete con cuidado el producto y compruebe que dispone de todos los artículos mostrados abajo. Si cualquiera de estos artículos anteriores no se encuentra presente, póngase en contacto con el lugar de compra del producto.

Accesorios estándar

Los accesorios incluidos corresponden al país donde reside, pudiendo diferir de los mostrados.

***La tarjeta de garantía sólo se suministra en ciertas regiones concretas. Póngase en contacto con su proveedor para obtener más información detallada.**

El modelo europeo no incluye el cable VGA con los accesorios estándar.


Proyector

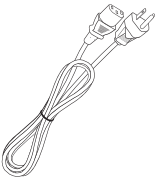

Mando a distancia


Pilas


Tarjeta de garantía

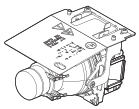

CD del manual del usuario

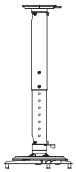

Guía de inicio rápido


Cable de alimentación

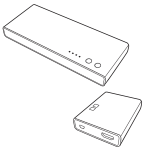
Otros accesorios

En lo que a los accesorios siguientes se refiere, consulte a su proveedor para obtener información detallada.


Kit de lámpara de repuesto

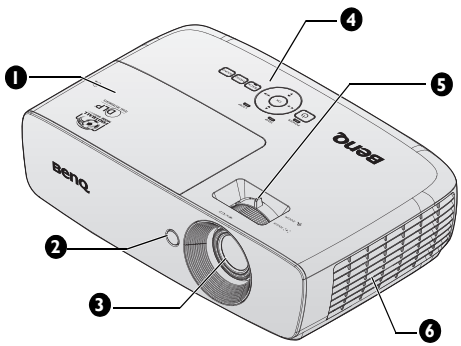

Kit de montaje en el techo


Gafas 3D

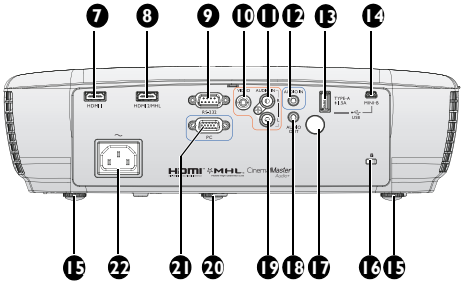

Kit FHD inalámbrico (WDP02)

Vista exterior del proyector

Parte frontal/superior

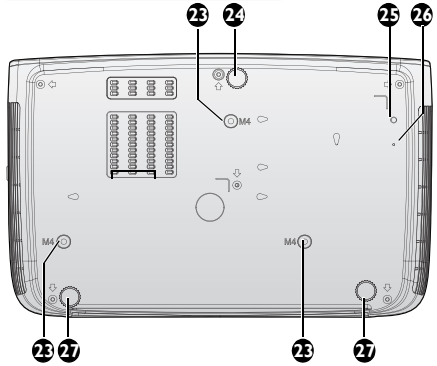


Parte posterior/inferior



1. Tapa del compartimento de la lámpara
2. Sensor frontal de infrarrojos del mando a distancia
3. Lente de proyección
4. Panel de control externo (Consulte "Panel de control" en la página 11 para más detalles.)
5. Anillos de enfoque y zoom
6. Rejilla de ventilación (entrada de aire frío)
7. Conector de entrada HDMI 1
8. Puerto de modo dual HDMI 2 / MHL
   También se puede cargar cuando se conecta a dispositivos inteligentes compatibles con MHL siempre que se proporcione energía al proyector.
9. Puerto de control RS-232
   Se utiliza como interfaz con un PC o un sistema de automatización y control de cine en casa.
10. Conector de entrada VIDEO
11. Conector de entrada AUDIO (D)
12. Conector de entrada AUDIO
13. USB tipo A 1,5 A
    Se utiliza para cargar el receptor del dispositivo inalámbrico.
14. Conector de entrada USB Mini B
    Se utiliza para servicio.
15. Base de ajuste posterior
16. Ranura para candado antirrobo Kensington
17. Sensor trasero de infrarrojos del mando a distancia
18. Conector de salida AUDIO
19. Conector de entrada AUDIO (I)
20. Base de ajuste delantero
21. Conector de entrada PC
22. Entrada del cable de alimentación de CA

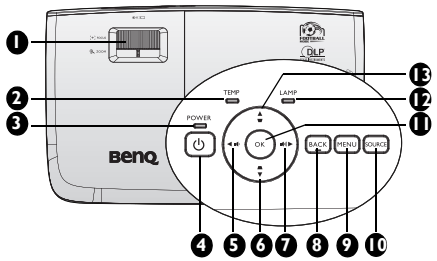
Lado inferior



23. Orificios para instalación en el techo
24. Base de ajuste delantero
25. WDP02 Orificio de tornillo del soporte
26. WDP02 Orificio fijo del soporte
27. Base de ajuste posterior

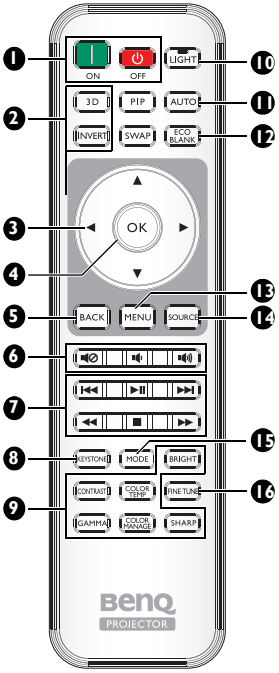
Controles y funciones

Panel de control



1. **Anillo ENFOQUE/ZOOM**
   Se utiliza para ajustar la apariencia de la imagen proyectada. Consulte la sección "Ajuste del tamaño y claridad de la imagen" en la página 30 para obtener más detalles.
2. **TEMP (Luz indicadora de temperatura)**
   Se ilumina en rojo si la temperatura del proyector es demasiado alta. Consulte la sección "Indicadores" en la página 65 para obtener más detalles.
3. **Luz indicadora POWER**
   Se ilumina o parpadea cuando el proyector está en funcionamiento. Consulte la sección "Indicadores" en la página 65 para obtener más detalles.
4. **⏻ POWER**
   Alterna el proyector entre los modos de espera y encendido.
   Consulte las secciones "Encendido del proyector" en la página 27 y "Apagado del proyector" en la página 55 para obtener más detalles.
5. **◄ Izquierda/ 🔉 Bajar el nivel de volumen**
   Ajuste de volumen de audio.
6. **Botones de corrección de distorsión trapezoidal y dirección (▲/▼ Abajo)**
   Corrige manualmente las imágenes distorsionadas a causa del ángulo de proyección. Consulte la sección "Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 31 para obtener más detalles.
7. **► Derecha/ 🔊 Subir el nivel de volumen**
   Ajuste de volumen de audio.
   Cuando el menú OSD está activado, los botones n° 5, 6, 7 y n° 13 se utilizan como botones de dirección para seleccionar los elementos de menú deseados y para realizar ajustes. Consulte la sección "Usar el menú OSD Avanzado" en la página 38 para obtener más detalles.
8. **BACK**
   Vuelve al menú OSD anterior, sale y guarda la configuración del menú.
9. **MENU**
   Activa el menú de visualización en pantalla (OSD). Vuelve al menú OSD anterior, sale y guarda la configuración del menú. Consulte la sección "Usar el menú OSD Avanzado" en la página 38 para obtener más detalles.
10. **SOURCE**
    Muestra la barra de selección de fuente. Consulte la sección "Cambio de la señal de entrada" en la página 42 para obtener más detalles.
11. **OK**
    Selecciona un modo de configuración de imagen disponible. Confirme el elemento de menú seleccionado en el menú de visualización en pantalla (OSD). Consulte la sección "Usar el menú OSD Avanzado" en la página 38 para obtener más detalles.
12. **Luz indicadora LAMP**
    Indica el estado de la lámpara. Se ilumina o parpadea cuando se produce algún problema en la lámpara. Consulte la sección "Indicadores" en la página 65 para obtener más detalles.
13. **Botones de deformación trapez. y dirección (▼/▲ Arriba)**
    Corrige manualmente las imágenes distorsionadas a causa del ángulo de proyección.
    Consulte la sección "Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 31 para obtener más detalles.

Mando a distancia



1. **ON,** **OFF**

   Cambia el proyector entre el modo on y off.

2. **3D, INVERT**

   Inicia el menú **3D** y activa y desactiva la función de inversión.

3. **Botones de flecha (▲ Arriba/▼ Abajo/◄ Izquierda/► Derecha)**

   Cuando el menú OSD está activado, estos botones se utilizan como botones de dirección para seleccionar los elementos de menú deseados y para realizar ajustes.

   Cuando el menú OSD está desactivado y se encuentra en el modo de conexión MHL, estos botones de flecha están disponibles para controlar el dispositivo inteligente.

4. **OK**

   Permite confirmar el elemento de menú OSD.

   Cuando el menú OSD está desactivado y se encuentra en el modo de conexión MHL, utilice el botón para confirmar la selección en el menú OSD del dispositivo inteligente.

5. **BACK**

   Vuelve al menú OSD anterior, sale y guarda la configuración del menú.

   Cuando el menú OSD está desactivado y se encuentra en el modo de conexión MHL, utilice el botón para volver o salir del menú OSD del dispositivo inteligente.

6. , ,

   - **Silencio:** Permite activar y desactivar el audio del proyector.
   - **Bajar volumen:** Permite reducir el volumen del proyector.
   - **Subir volumen:** Permite aumentar el volumen del proyector.

7. **Botones de control MHL (◄◄ Atrás, ►II Reproducir/Pausar, ►►I Adelante, ◄◄ Rebobinar, ■ Detener y ►► Avance rápido)**

   Permite ir al archivo anterior, reproducir, pausar, ir al archivo siguiente, rebobinar, detener y avanzar rápido durante la reproducción multimedia. Solamente está disponible cuando se controla el dispositivo inteligente en modo MHL.

   Cuando se encuentre en el modo de conexión MHL y el menú OSD esté desactivado, estos botones estarán disponibles para controlar el dispositivo inteligente: botones de flecha, OK, BACK y botones de control MHL.

8. **KEYSTONE**

   Inicia la ventana **Deformación trapez.** Utilice los **botones de flecha** para corregir manualmente las imágenes distorsionadas resultantes de una proyección con ángulo.

9. **Botones de ajuste de la calidad de la imagen**

   Estos botones de función realizan las mismas tareas que se especifican en el menú OSD.

10. **LIGHT**

    La luz de fondo LED se enciende y permanece encendida durante aproximadamente 30 segundos tras pulsar cualquier botón del control remoto. Si se pulsa otro botón durante el periodo de 10 segundos, se apagará la luz de fondo de LED.

11. **AUTO**

    Determina automáticamente las mejores frecuencias de imagen para la imagen mostrada.

12. **ECO BLANK**

    Permite poner la imagen en pantalla en blanco.

13. **MENU**

    - Permite acceder al menú de visualización en pantalla (OSD).
    - Vuelve al menú OSD anterior, sale y guarda la configuración del menú.

14. **SOURCE**

    Muestra la barra de selección de fuente.

15. **MODE**

    Permite seleccionar un modo de imagen disponible.

16. **FINE TUNE**

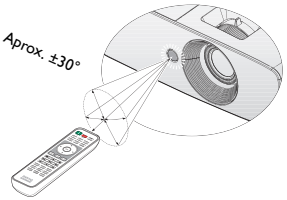
    Muestra la ventana **Ajuste preciso de temperatura de color** . Consulte la sección "Ajuste preciso de temperatura de color" en la página 56 para obtener más detalles.



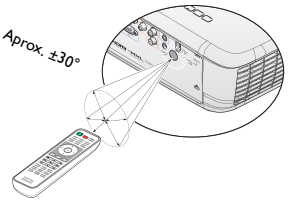
Los botones PIP y SWAP no están disponibles.

Alcance del mando a distancia

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

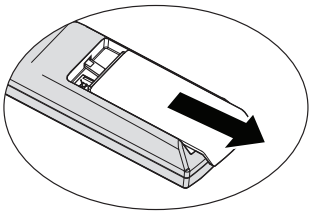


Asegúrese de que no haya ningún obstáculo entre el mando a distancia y el sensor de infrarrojos que pueda obstruir la trayectoria del haz de infrarrojos.

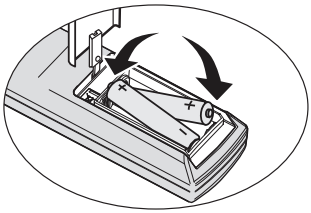


Sustitución de las pilas del mando a distancia

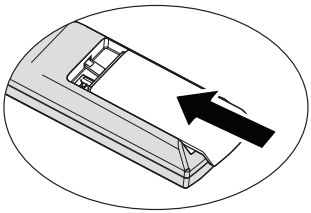
1. Quite la tapa del compartimento de las pilas desplazándola en la dirección de la flecha.



2. Inserte las pilas suministradas teniendo en cuenta la polaridad (+/-), tal y como se muestra en la imagen.



3. Vuelva a colocar la tapa.



- **Evite las temperaturas muy elevadas y la humedad excesiva.**
- **Las pilas pueden dañarse si no se sustituyen de forma correcta.**
- **Sustitúyalas por pilas de un tipo idéntico o equivalente al recomendado por el fabricante.**
- **Deseche la pila utilizada según las instrucciones del fabricante de la misma.**
- **Nunca arroje una pila al fuego. Puede existir riesgo de explosión.**
- **Si la pila está gastada o si no va a utilizar el mando a distancia durante un período de tiempo prolongado, extraiga la pila para evitar daños por derrames.**

Colocación del proyector

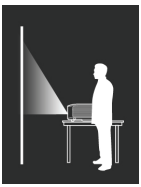
Elección de una ubicación

Antes de elegir una ubicación de instalación para el proyector, tenga en cuenta los siguientes factores:

- Tamaño y posición de la pantalla
- Ubicación de la toma de corriente eléctrica
- Ubicación y distancia entre el proyector y el resto de equipos

Puede instalar el proyector de las siguientes formas.

1. Frontal mesa



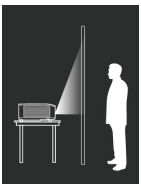
Seleccione esta ubicación para situar el proyector cerca del suelo y en frente de la pantalla.

Se trata de la forma más habitual de instalar el proyector para una configuración rápida y un transporte fácil de la unidad.

Encienda el proyector y lleve a cabo la siguiente configuración:

MENU > **Ajustes** o **CONF. SIST.: Básica** > **Posición proyector** > **Frontal**

2. Posterior mesa



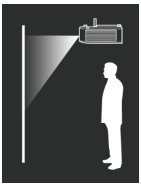
Seleccione esta ubicación para situar el proyector cerca del suelo y detrás de la pantalla.

Encienda el proyector y lleve a cabo la siguiente configuración:

MENU > **Ajustes** o **CONF. SIST.: Básica** > **Posición proyector** > **Trasero**

☞ **Se necesitará una pantalla especial de retroproyección.**

3. Anterior techo



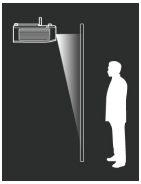
Seleccione esta ubicación para colgar el proyector del techo en frente de la pantalla.

Encienda el proyector y lleve a cabo la siguiente configuración:

MENU > **Ajustes** o **CONF. SIST.: Básica** > **Posición proyector** > **Anterior techo**

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

4. Post. Techo



Seleccione esta ubicación para colgar el proyector del techo detrás de la pantalla.

Encienda el proyector y lleve a cabo la siguiente configuración:

MENU > **Ajustes** o **CONF. SIST.: Básica** > **Posición proyector** > **Post. Techo**

☞ **Se necesita una pantalla de retroproyección y el kit de montaje en el techo para proyectores BenQ.**

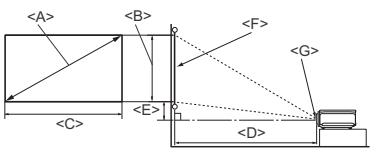
Obtención del tamaño preferido de imagen proyectada

El tamaño de la imagen proyectada viene determinado por la distancia desde la lente del proyecto la pantalla, la configuración de zoom y el formato de vídeo.

Dimensiones de proyección

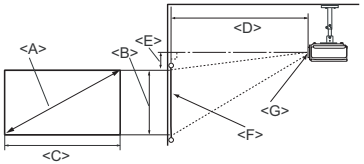
Consulte "Dimensiones" en la página 68 para conocer las dimensiones del centro de la lente del proyector antes de calcular la posición adecuada.

Instalación en el suelo



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

Instalación en el techo



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

Dimensiones de pantalla				Distancia de proyección <D> (mm)			Desviación (definición de altura completa) <E> [mm]
Diagonal <A> [pulgada (mm)]		Altura <B> [mm]	Ancho <C> [mm]	Distancia mínima (con zoom máximo)	Media	Distancia máxima (con zoom mínimo)	
50	(1270)	623	1107	1273	1461	1649	93
60	(1524)	747	1328	1528	1753	1979	112
70	(1778)	872	1550	1782	2046	2309	131
80	(2032)	996	1771	2037	2338	2639	149
90	(2286)	1121	1992	2291	2630	2969	168
100	(2540)	1245	2214	2546	2922	3299	187
110	(2794)	1370	2435	2800	3214	3628	205
120	(3048)	1494	2657	3055	3507	3957	224
130	(3302)	1619	2878	3310	3799	4288	243
140	(3556)	1743	3099	3564	4091	4618	262
150	(3810)	1868	3321	3819	4383	4948	280
160	(4064)	1992	3542	4073	4676	5278	299
170	(4318)	2117	3763	4328	4968	5608	318
180	(4572)	2241	3985	4583	5260	5937	336
190	(4826)	2366	4206	4837	5552	6267	355
200	5080	2491	4428	5092	5844	6597	374
250	(6350)	3113	5535	6365	7306	8245	467
300	(7620)	3736	6641	7638	8767	9896	560

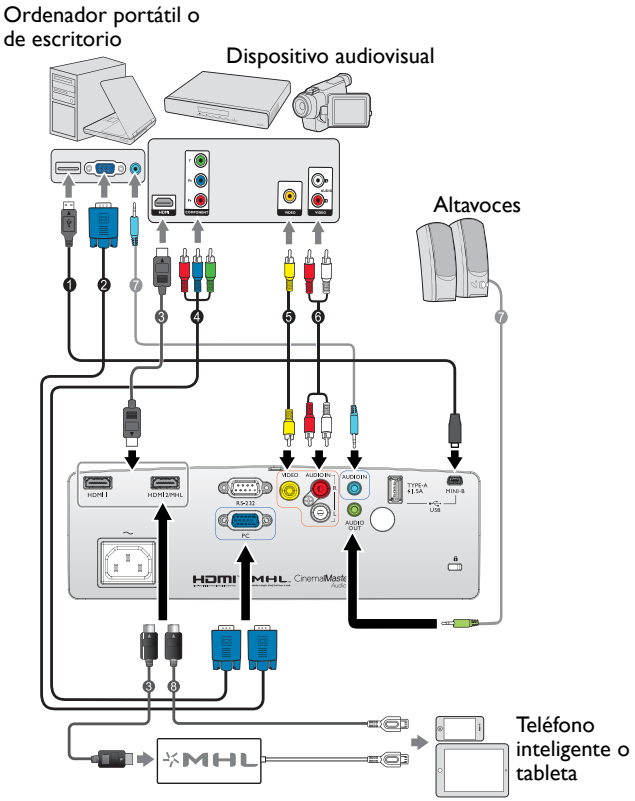
Hay una tolerancia del 5% entre estas cifras debido a las variaciones de los componentes ópticos. BenQ recomienda que, si va a instalar el proyector de manera permanente, antes de hacerlo, pruebe físicamente el tamaño y la distancia de proyección utilizando el proyector real antes de instalarlo permanentemente a fin de dejar espacio suficiente para adaptarse a las características ópticas del mismo. Esto ayudará a determinar la posición de montaje exacta que mejor se ajuste a la ubicación de instalación.

Conexión

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

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

- **En las conexiones mostradas a continuación, algunos de los cables no se incluyen con el proyector (consulte "Contenido del paquete" en la página 8). Se pueden adquirir en tiendas de electrónica.**
- **Las ilustraciones de conexión mostradas a continuación solamente sirven de referencia. Los conectores posteriores disponibles en el proyector varían según el modelo de proyector.**

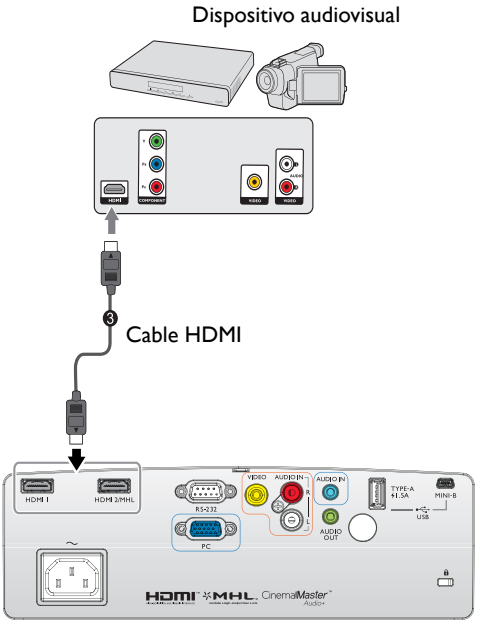


1. Cable USB*
2. Cable VGA
3. Cable HDMI
4. Cable adaptador de Componente de vídeo a VGA (D-sub)
5. Cable de vídeo
6. Cable de audio I/D
7. Cable de audio
8. Cable HDMI-Micro-USB

***Para actualizar el firmware.**

Conexión HDMI

HDMI (High-Definition Multimedia Interface, es decir, Interfaz multimedia de alta definición) admite transmisión de datos de vídeo sin comprimir entre dispositivos compatibles, como sintonizadores de TV digital, reproductores de DVD, reproductores Blu-ray y pantallas a través de un solo cable. Se deberá utilizar un cable HDMI cuando la conexión se realice entre el proyector y dispositivos HDMI.



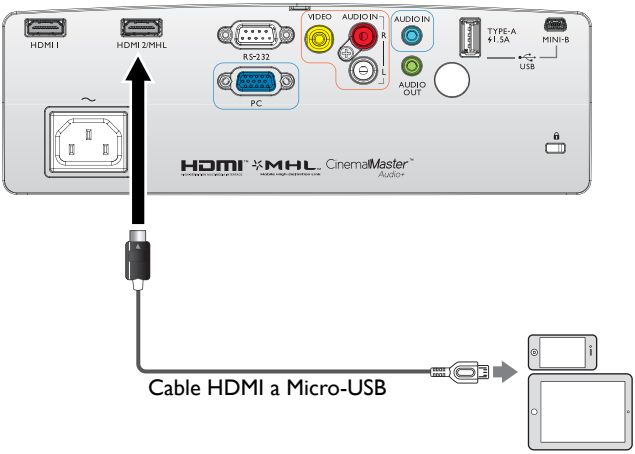
Conexión de dispositivos inteligentes

El proyector puede proyectar el contenido directamente desde un dispositivo inteligente compatible con MHL. Mediante un cable HDMI a Micro-USB o un adaptador HDMI a Micro-USB, puede conectar sus dispositivos inteligentes al proyector y, a continuación, disfrutar de su contenido en una pantalla grande.

Algunos dispositivos inteligentes puede que no sean compatibles con el cable que utiliza. Consulte al fabricante del dispositivo inteligente para obtener información detallada.

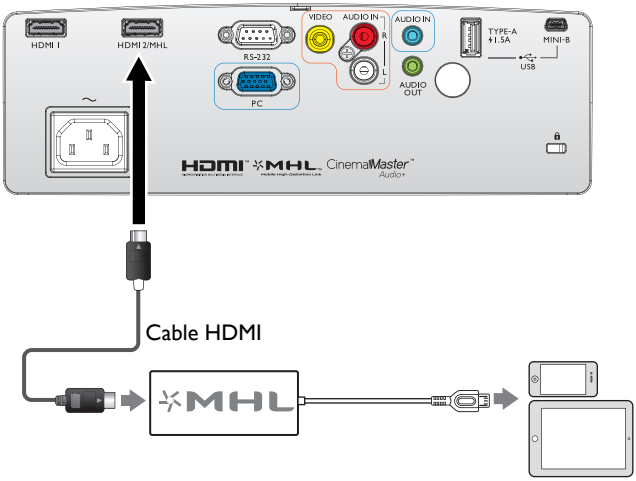
Utilizar un cable HDMI a Micro-USB

1. Conecte un extremo del cable HDMI a Micro-USB al conector de entrada HDMI del proyector.
2. Conecte el otro extremo del cable HDMI a Micro-USB a la toma de salida Micro-USB del dispositivo inteligente.
3. Cambie a la fuente de entrada HDMI/MHL. Para obtener detalles sobre cómo cambiar la señal de entrada, consulte la sección "Cambio de la señal de entrada" en la página 42.

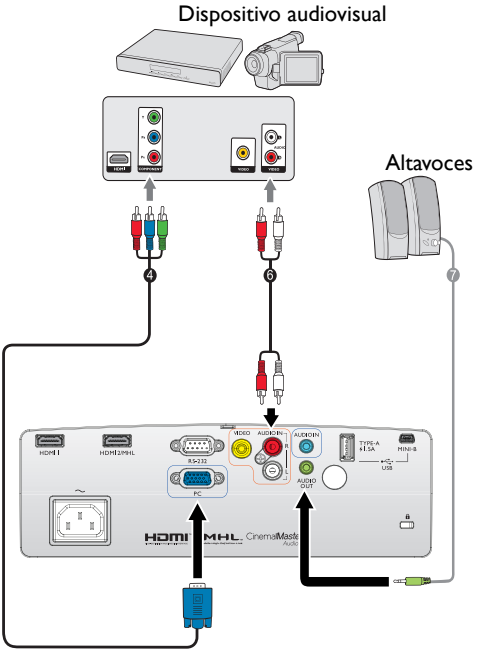


Utilizar un adaptador HDMI a Micro-USB y un cable HDMI

1. Conecte un extremo del cable HDMI al conector de entrada HDMI del proyector.
2. Conecte el otro extremo del cable HDMI a la toma de entrada HDMI del proyector.
3. Conecte el otro extremo del adaptador a la toma de salida Micro-USB del dispositivo inteligente.
4. Cambie a la fuente de entrada HDMI/MHL. Para obtener detalles sobre cómo cambiar la señal de entrada, consulte la sección "Cambio de la señal de entrada" en la página 42.

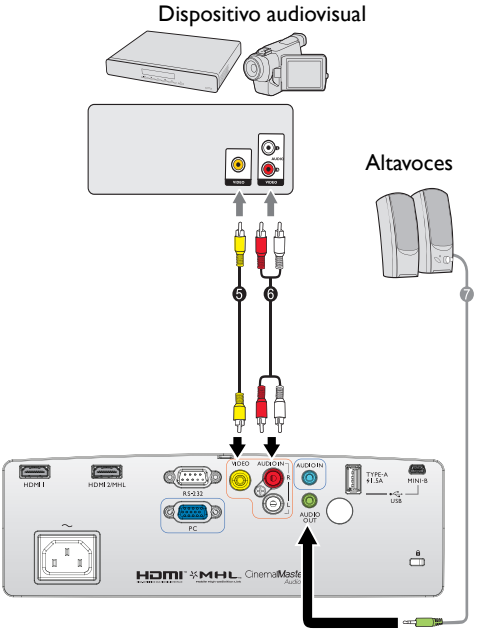


Conexión de vídeo de componentes



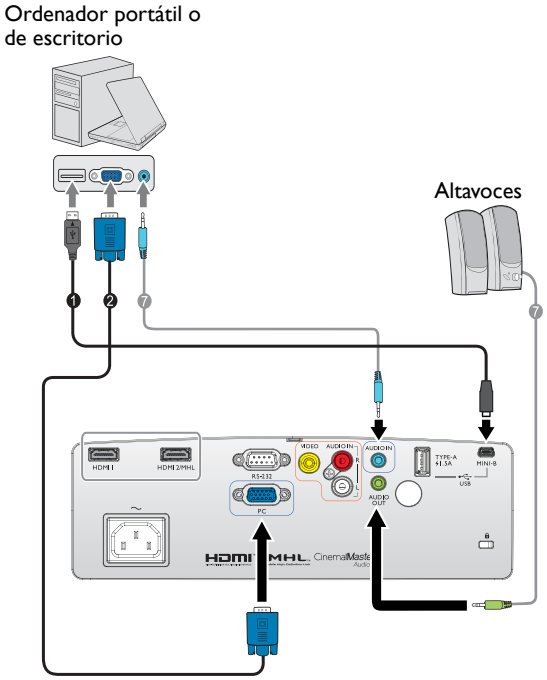
4. Cable adaptador de Componente de vídeo a VGA (D-sub)
6. Cable de audio I/D
7. Cable de audio

Conexión de vídeo



5. Cable de vídeo
6. Cable de audio I/D
7. Cable de audio

Conexión de equipo/PC



1. Cable USB	7. Cable de audio
2. Cable VGA	

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

Conexión de dispositivos de fuente de vídeo

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

Nombre del terminal	Apariencia del terminal	Referencia	Calidad de imagen
HDMI 1 HDMI 2/MHL		• "Conexión HDMI" en la página 19 • "Conexión de dispositivos inteligentes" en la página 20	Óptima
VIDEO		"Conexión de vídeo" en la página 23	Normal
COMPONENTE/ PC (D-SUB)		"Conexión de vídeo de componentes" en la página 22 / "Conexión de equipo/PC" en la página 24	Mejor

En las ilustraciones de conexiones mostradas a continuación, algunos de los cables no se incluyen con el proyector (consulte la sección "Contenido del paquete" en la página 8). Se pueden adquirir en tiendas de electrónica.

Conectar el audio

El proyector tiene un altavoz mono integrado diseñado para proporcionar funcionalidad de audio básica, cuya única finalidad es acompañar a las presentaciones de datos. No está diseñado ni pensado para reproducir audio estéreo como podría esperarse en aplicaciones de cine en casa. Cualquier entrada de audio estéreo (si se proporciona), se mezcla en una salida de audio mono común a través del altavoz del proyector.

El altavoz integrado se silenciará cuando el conector **AUDIO OUT** se esté utilizando.

- **El proyector solamente es capaz de reproducir audio mono mezclado, aunque se conecte una entrada de audio estéreo. Consulte la sección "Conectar el audio" en la página 25 para obtener más detalles.**
- **Si la imagen de vídeo seleccionada no se muestra después de que el proyector se encienda y la fuente de vídeo correcta se haya seleccionado, compruebe que el dispositivo de fuente de vídeo esté encendido y funcione correctamente. Compruebe también que los cables de señal se hayan conectado de forma correcta.**

Reproducir sonido a través del proyector

Puede utilizar el altavoz del proyector (mono mezclado) en sus presentaciones y también conectar otros altavoces amplificados al conector AUDIO OUT del proyector.

Si tiene un sistema de sonido independiente, lo más probable es que desee conectar la salida de audio del dispositivo de fuente de vídeo a ese sistema de sonido en lugar de conectarlo al proyector con audio mono.

Una vez conectado, podrá controlar el audio mediante los menús de visualización en pantalla (OSD) del proyector.

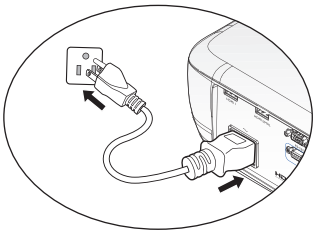
La tabla a continuación describe los métodos de conexión para diferentes dispositivos y la fuente del audio.

Dispositivo	PC	Componente/Vídeo	HDMI 1 HDMI 2/MHL
Puerto de entrada de audio	AUDIO IN (Mini conector)	AUDIO (L/R)	HDMI
El proyector puede reproducir el sonido desde ...	AUDIO IN (Mini conector)	AUDIO (L/R)	HDMI
Puerto de salida de audio	AUDIO OUT	AUDIO OUT	AUDIO OUT
La señal de entrada seleccionada determina qué sonido se escuchará por el altavoz del proyector, y que el sonido se emitirá desde el proyector cuando el conector AUDIO OUT esté conectado. Si selecciona la señal PC, el proyector puede reproducir el sonido recibido desde el mini conector de AUDIO IN. Si selecciona la señal COMPONENTE/VÍDEO, el proyector puede reproducir el sonido recibido desde AUDIO (L/R).			

Funcionamiento

Encendido del proyector

1. Conecte el cable de alimentación al proyector y a una toma de corriente de pared. Encienda el interruptor de la toma de corriente de la pared (donde corresponda). Compruebe que **Luz indicadora POWER** del proyector se encienda de color naranja tras conectar la unidad.



Para evitar posibles peligros como, por ejemplo, descargas eléctricas e incendios, utilice los accesorios originales (por ejemplo, el cable de alimentación) solamente con el dispositivo.

2. Pulse **POWER** en el proyector o en el mando a distancia para poner en marcha el proyector y los sonidos de tonos. **Luz indicadora POWER** parpadeará en verde y una vez encendido el proyector, permanecerá iluminado en ese mismo color.

   El ventilador comienza a funcionar y una imagen de inicio se muestra en la pantalla durante el calentamiento. El proyector no responde a ningún comando mientras se encuentra en proceso de calentamiento.

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

Para desactivar el tono del anillo, consulte la sección "Encender/apagar tono" en la página 56 para obtener detalles.

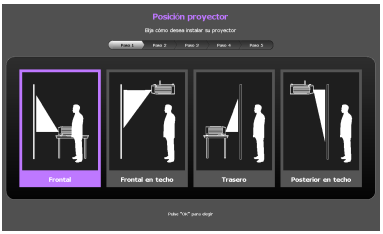
Si el proyector continúa estando caliente por la actividad anterior, pondrá en funcionamiento el ventilador de refrigeración durante aproximadamente 90 segundos antes de encender la lámpara.

3. Si es la primera vez que enciende el proyector, aparecerá el asistente para configuración que le guiará a través de la configuración del proyector. Si ya ha hecho esto, pase por alto este paso y continúe con el paso 5.
   - Utilice los botones de flecha (▲/▼/◄/►) del proyector o mando a distancia para recorrer los elementos de menú.
   - Use OK para confirmar el elemento de menú seleccionado.

Las capturas de pantalla del asistente para configuración siguientes son solo de referencia y pueden ser diferentes al diseño real.

i. Especificar **Posición proyector**.

Para obtener más información acerca de la posición del proyector, consulte la sección "Elección de una ubicación" en la página 16.



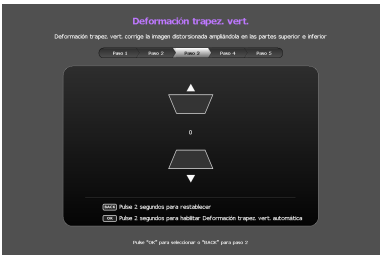
ii. Especificar OSD **Idioma**.



iii. Especificar **Deformación trapez.**.

- Mientras el **Def. trapez. vertical. auto.** está **Activado**
  - Pulse la tecla ▲/▼ para deshabilitar **Def. trapez. vertical. auto.**
- Mientras el **Def. trapez. vertical. auto.** está **Desactivado**
  - Pulse **OK** durante 2 segundos para habilitar **Def. trapez. vertical. auto.**
  - Pulse **BACK** durante 2 segundos para restablecer el valor de Deformación trapez. vert..





iv. Especificar **Fuente auto.**.



v. Especificar **Tipo de menú**.



Ahora habrá completado la configuración inicial.

4. Si le pide que introduzca una contraseña, pulse las flechas de dirección para introducir una contraseña de seis dígitos. Consulte la sección "Utilización de la función de contraseña" en la página 39 para obtener más detalles.
5. Encienda todo el equipo conectado.

6. El proyector comenzará a buscar señales de entrada. La señal de entrada que se está explorando actualmente se muestra en la esquina superior izquierda de la pantalla. Si el proyector no detecta una señal válida, el mensaje **"No hay señal"** continuará apareciendo en la pantalla hasta que se encuentre una señal de entrada.

   También puede pulsar **SOURCE** en el proyector o en el mando a distancia para seleccionar la señal de entrada deseada. Consulte la sección "Cambio de la señal de entrada" en la página 42 para obtener más detalles.

☞ **Si la frecuencia o resolución de la señal de entrada excede el alcance de funcionamiento del proyector, aparecerá el mensaje "Fuera de alcance" en una pantalla en blanco. Cambie a una señal de entrada que sea compatible con la resolución del proyector o establezca la señal de entrada en una configuración menor. Consulte la sección "Tabla de frecuencias" en la página 69 para obtener más detalles.**

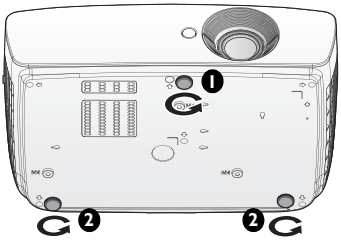
Ajuste de la imagen proyectada

Ajuste del ángulo de proyección

El proyector cuenta con 3 pies de ajuste. Todas ellas permiten cambiar la altura de la imagen así como el ángulo de proyección. Para ajustar el proyector:

1. Atornille el pie de ajuste frontal, cuando la imagen esté posicionada donde la quiere.
2. Enrosque o desenrosque la base de ajuste posterior para ajustar el ángulo horizontal.

Para replegar el pie, atornille el pie de ajuste frontal y posterior en la dirección inversa.



Si el proyector no se coloca sobre una superficie plana o si la pantalla y el proyector no están perpendiculares entre sí, la imagen proyectada aparecerá con deformación trapezoidal. Para más detalles sobre cómo corregir el fallo, consulte "Corrección de la deformación trapezoidal" en la página 31.

- **No mire a la lente cuando la lámpara esté encendida. La intensidad de la luz de la lámpara podría dañar la vista.**
- **Tenga cuidado al pulsar el botón de ajuste, ya que se encuentra cerca de la rejilla de ventilación por la que se expulsa el aire caliente.**

Ajuste automático de la imagen

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

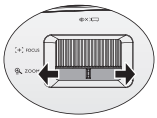
La información de la fuente actual se mostrará en la esquina superior izquierda de la pantalla durante 3 segundos.

- **La pantalla aparecerá en blanco mientras la función AUTO esté en funcionamiento.**
- **Esta función solamente está disponible cuando se selecciona la señal de PC (RGB analógico).**

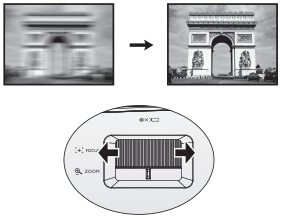
Ajuste del tamaño y claridad de la imagen

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





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



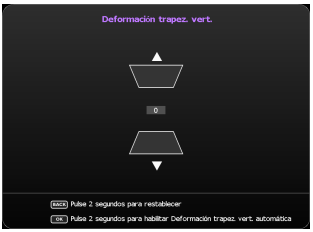
Corrección de la deformación trapezoidal

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

Puede corregir esto de UNA de las formas siguientes.

- **Usar el mando a distancia**
  Pulse **KEYSTONE** para mostrar la **Deformación trapez.** ventana.
- **Utilizar el proyector**
  Pulse ▲/▼ o ▼/▲ para mostrar la **Deformación trapez.** ventana.





- Mientras el **Def. trapez. vertical. auto.** está **Activado**
- Pulse la tecla ▲/▼ para deshabilitar la Deformación trapezoidal vertical automática.



Pulse ▼/▲. **Pulse ▲/▼.**

- Mientras el **Def. trapez. vertical. auto.** está **Desactivado**
- Pulse **OK** durante 2 segundos para habilitar **Def. trapez. vertical. auto.**
- Pulse **BACK** durante 2 segundos para restablecer el valor de Deformación trapez. vert..
- Para corregir la deformación trapezoidal en la parte superior de la imagen, use ▼/▲.
- Para corregir la deformación trapezoidal en la parte inferior de la imagen, use ▲/▼.

Cuando termine, presione **BACK** para guardar los cambios y salir.

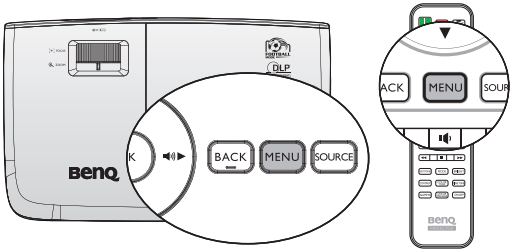
Funciones de los menús

Acerca de los menús OSD

Para poder realizar ajustes o configuraciones en el proyector y en la imagen proyectada, el proyector cuenta con 2 tipos de menús de visualización en pantalla (OSD) en varios idiomas:

- **Básico** Menú OSD: proporciona funciones de menú principales. (Consulte la sección "Mediante el menú OSD Básico" en la página 34)
- **Avanzado** Menú OSD: proporciona funciones de menú completas. (Consulte la sección "Usar el menú OSD Avanzado" en la página 38)

Para acceder al menú OSD, pulse **MENU** en el proyector o mando a distancia.



La primera vez que utilice el proyector (después de finalizar la configuración inicial) se mostrará una de las siguientes **Básico** pantallas principales del menú OSD, dependiendo de si hay o no una señal de vídeo conectada.

- Señal de entrada conectada



- No hay señal de entrada conectada



Si pretende cambiar del menú OSD **Básico** al menú OSD **Avanzado**, siga las instrucciones que se indican a continuación:

Utilice los botones de fecha (▲/▼/◄/►) del proyector o mando a distancia para recorrer los elementos del menú y utilice el botón OK para confirmar el elemento de menú seleccionado.

- Cuando hay una señal de vídeo conectada al proyector:
  i. Diríjase al menú **Ajustes** > **Tipo de menú**.
  ii. Pulse ▲/▼ para seleccionar **Avanzado** y pulse **OK**.
  iii. Pulse **MENU** de nuevo para acceder al menú OSD **Avanzado**.
- Cuando NO hay una señal de vídeo conectada al proyector:
  i. Vaya al menú Tipo de menú.
  ii. Pulse ▲/▼ para seleccionar **Avanzado** y pulse **OK**.
  iii. Pulse **MENU** de nuevo para acceder al menú OSD **Avanzado**.

La próxima vez que encienda el proyector, podrá acceder al menú OSD **Avanzado** pulsando **MENU**.

A continuación, se incluye un resumen del menú OSD **Avanzado**.



De la misma manera, si desea cambiar del menú OSD **Avanzado** al menú OSD **Básico**, siga las instrucciones que se indican a continuación:

1. Diríjase al menú **CONF. SIST.: Básica** > **Configuración menús** > **Tipo de menú**.
2. Utilice ◄/► para seleccionar **Básico**.
3. Pulse **MENU** de nuevo para acceder al menú OSD **Básico**.

La próxima vez que encienda el proyector, podrá acceder al menú OSD **Básico** pulsando **MENU**.

Mediante el menú OSD Básico

Dependiendo de si hay o no una señal de vídeo conectada al proyector, el menú OSD Básico ofrece diferentes funciones.

Consulte los vínculos siguientes para obtener más información.

- "Menú OSD Básico - con señales de entrada conectadas" en la página 34
- "Menú OSD Básico - sin señales de entrada conectadas" en la página 37 (hay disponibles menús limitados)

Menú OSD Básico - con señales de entrada conectadas

El menú OSD **Básico** proporciona funciones de menú principales. Los elementos de menú disponibles pueden variar en función de las fuentes de vídeo conectadas de de las configuraciones especificadas. Las opciones de menú que no estén disponibles se atenuarán.

Para acceder al menú OSD, pulse **MENU** en el proyector o mando a distancia.

- Utilice los botones de flecha (▲/▼/◄/►) del proyector o mando a distancia para recorrer los elementos de menú.
- Use **OK** para confirmar el elemento de menú seleccionado.

Para pasar del menú OSD Básico al menú OSD Avanzado, consulte la sección "Acerca de los menús OSD" en la página 32.

Menú	Submenús y descripciones
Modo imagen	Permite seleccionar un modo de imagen predefinido conforme al entorno de funcionamiento y al tipo de imagen de señal entrada. A continuación se definen los modos de imagen predefinidos se describen 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. • **Fútbol:** Optimizado para ver partidos de fútbol en condiciones de poca luz o entornos más oscuros. • **Fútbol (Brillante):** Optimizado para ver partidos de fútbol en ambientes bien iluminados. **Los modos de imagen Fútbol y Fútbol (Brillo) tienen un modo de sonido correspondiente; al cambiar el modo de imagen, también cambiará el modo de sonido.** • **Cine:** con una saturación de color bien equilibrada y contraste con un nivel bajo de brillo, este modo es más adecuado para disfrutar de películas en entornos totalmente oscuros (como encontraría en un cine comercial). • **Juego:** adecuado para ejecutar videojuegos en una sala iluminada. • **Usuario:** utiliza las configuraciones personalizadas. Acceda al menú OSD **Avanzado** y consulte Admin. modo usuario para obtener detalles. **Se puede acceder a la función a través del mando a distancia.**

Menú	Submenús y descripciones
Modo sonido	Permite seleccionar un modo de efecto de sonido según sus preferencias. Están disponibles los siguientes modos de sonido predefinidos: **Estándar**, **Cine**, **Música**, **Juego**, **Deporte**, **Fútbol** y **Usuario**. El modo de sonido Fútbol es optimizado para ver partidos de fútbol. El modo de sonido Cine es optimizado para ver películas. Para especificar la configuración de sonido del modo **Usuario**, acceda al menú OSD **Avanzado** y consulte la sección "Ecual. usuario" en la página 48 para más detalles. ☞ **Si la función Silencio está activada, al ajustar la opción Modo sonido se desactivará aquella función.**
Volumen	Permite ajustar el nivel de volumen del altavoz interno del proyector o del volumen que se transmite desde el conector de salida de audio. ☞ **Si la función Silencio está activada, al ajustar la opción Volumen se desactivará aquella función.** ☞ **Se puede acceder a la función a través del mando a distancia.**
Silencio	Seleccione **Activado** para desactivar temporalmente el altavoz interno del proyector o el volumen que se transmite desde el conector de salida de audio. Para restaurar el audio seleccione **Desactivado**. ☞ **Se puede acceder a la función a través del mando a distancia.**
Modo 3D	Este proyecto admite la reproducción de contenido tridimensional (3D) transferido a través de dispositivos de vídeo y contenido compatible con 3D, como por ejemplo consolas PlayStation (con discos de juego 3D), reproductores Blu-ray 3D (con discos Blu-ray 3D), TV 3D (con canales 3D), etc. Tras haber conectado los dispositivos de vídeo 3D al proyector, póngase las gafas 3D de BenQ y asegúrese de que estén conectadas para ver contenido 3D. ☞ **Cuando vea contenido 3D,** • **La imagen puede parecer desubicada pero no se trata de un mal funcionamiento del producto.** • **Realice los descansos adecuados mientras vea contenido en 3D.** • **Deje de ver contenido en 3D si nota fatiga o incomodidad.** • **Cuando vea contenido en 3D, deje una distancia con la pantalla de unas tres veces la altura efectiva de la pantalla.** • **Los niños y personas con historial de hipersensibilidad a la luz, problemas cardiacos, o que tengan cualquier otra condición médica deberán abstenerse de ver contenido en 3D.** La configuración predeterminada es **Automática** y el proyector elige automáticamente un formato 3D apropiado cuando se detecta contenido 3D. Si el proyector no puede reconocer el formato 3D, elija manualmente un modo 3D conforme a sus preferencias. ☞ **Cuando la función esté habilitada:** • **Se reducirá el nivel de brillo de la imagen proyectada.** • **No será posible ajustar el Modo imagen.** • **La potencia de la lámpara está limitada por la selección de los modos normal y económico.** ☞ **Se puede acceder a la función a través del mando a distancia.**

Menú	Submenús y descripciones
Invertir sinc 3D	Cuando su imagen en 3D esté distorsionada, podrá habilitar esta función para cambiar entre la imagen para el ojo izquierdo y el ojo derecho para conseguir una experiencia de visión 3D más cómoda. ☞ **Se puede acceder a la función a través del mando a distancia.**
Ajustes	Pulse **OK** para entrar en su submenú. Consulte la información siguiente para obtener más detalles.
• Idioma	Establece el idioma de los menús OSD.
• Posición proyector	El proyector se puede instalar en el techo o detrás de la pantalla, o bien con uno o más espejos. Consulte la sección "Elección de una ubicación" en la página 16 para obtener más detalles.
• Patrón de prueba	Habilite esta función para mostrar el patrón de prueba de cuadrícula, que le ayuda a ajustar el tamaño y enfoque de la imagen para comprobar si la imagen proyectada no tiene distorsiones.
• Fuente auto.	Indique si el proyector busca las fuentes de entrada automáticamente. Seleccione **Activado** para permitir que el proyector busque fuentes de entrada hasta que adquiera una señal. Si la función está establecida en **Desactivado**, el proyector selecciona la última fuente de entrada utilizada.
• Tipo de menú	Permite cambiar al menú OSD **Avanzado** .
• Formato HDMI	Selecciona la fuente de entrada para señal HDMI. También puede seleccionar el tipo de fuente de forma manual. Los diferentes tipos de fuente tienen diferentes estándares para el nivel de brillo. ☞ **El formato HDMI solamente está disponible cuando se selecciona una señal HDMI.**
• Rest. tempor. lámp.	Permite activar la función solamente después de instalar una nueva lámpara. Cuando seleccione **Restabl.**, el mensaje **"Reinicio realizado con éxito"** se mostrará para notificar que el tiempo de la lámpara se ha restablecido a "0".
• Restablecer config.	Restablecer ajustes a valores predet. de fábrica. ☞ **Se conservarán los ajustes siguientes: Deformación trapez., Idioma, Posición proyector y Rest. tempor. lámp.**
• Información	Muestra la siguiente información acerca del proyector. • **Fuente:** muestra la fuente de señal actual. • **Modo imagen:** muestra el Modo imagen. • **Resolución:** muestra la resolución original de la fuente de entrada. • **Sistema de color:** muestra el formato del sistema de entrada. • **Tiempo de uso de lámpara:** muestra el número de horas que se ha utilizado la lámpara. • **Formato 3D:** permite mostrar el modo 3D actual. ☞ **El formato 3D solo está disponible cuando el Modo 3D esté habilitada.** • **Versión de firmware:** muestra la versión de firmware del proyector. ☞ **Alguna información solamente se proporciona cuando se utilizan ciertas fuentes de entrada.**

Menú OSD Básico - sin señales de entrada conectadas

Dado que no hay ninguna señal de entrada conectada al proyector, solamente están disponibles los submenús de Ajustes del menú OSD Básico (con señales de entrada conectadas). Las opciones de menú que no estén disponibles se atenuarán.

Para acceder al menú OSD, pulse **MENU** en el proyector o mando a distancia.

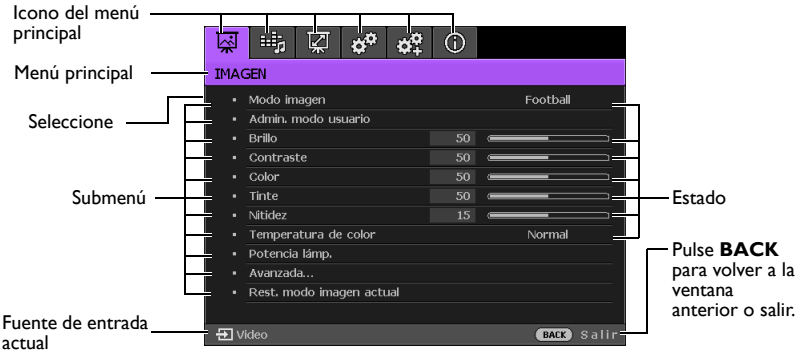
- Utilice los botones de flecha (▲/▼/◄/►) del proyector o mando a distancia para recorrer los elementos de menú.
- Use **OK** para confirmar el elemento de menú seleccionado.

Para pasar del menú OSD Básico al menú OSD Avanzado, consulte la sección "Acerca de los menús OSD" en la página 32.

Menú	Submenús y descripciones
Idioma	Establece el idioma de los menús OSD.
Posición proyector	El proyector se puede instalar en el techo o detrás de la pantalla, o bien con uno o más espejos. Consulte la sección "Elección de una ubicación" en la página 16 para obtener más detalles.
Patrón de prueba	Habilite esta función para mostrar el patrón de prueba de cuadrícula, que le ayuda a ajustar el tamaño y enfoque de la imagen para comprobar si la imagen proyectada no tiene distorsiones.
Fuente auto.	Indique si el proyector busca las fuentes de entrada automáticamente. Seleccione **Activado** para permitir que el proyector busque fuentes de entrada hasta que adquiera una señal. Si la función está establecida en **Desactivado**, el proyector selecciona la última fuente de entrada utilizada.
Tipo de menú	Permite cambiar al menú OSD **Avanzado** .
Formato HDMI	Selecciona la fuente de entrada para señal HDMI. También puede seleccionar el tipo de fuente de forma manual. Los diferentes tipos de fuente tienen diferentes estándares para el nivel de brillo. **El formato HDMI solamente está disponible cuando se selecciona una señal HDMI.**
Rest. tempor. lámp.	Permite activar la función solamente después de instalar una nueva lámpara. Cuando seleccione **Restabl.**, el mensaje **"Reinicio realizado con éxito"** se mostrará para notificar que el tiempo de la lámpara se ha restablecido a "0".
Restablecer config.	Restablecer ajustes a valores predet. de fábrica. **Se conservarán los ajustes siguientes: Deformación trapez., Idioma, Posición proyector y Rest. tempor. lámp.**
Información	Muestra la siguiente información acerca del proyector. • **Fuente:** muestra la fuente de señal actual. • **Modo imagen:** muestra el Modo imagen. • **Resolución:** muestra la resolución original de la fuente de entrada. • **Sistema de color:** muestra el formato del sistema de entrada. • **Tiempo de uso de lámpara:** muestra el número de horas que se ha utilizado la lámpara. • **Formato 3D:** permite mostrar el modo 3D actual. **El formato 3D solo está disponible cuando el Modo 3D esté habilitada.** • **Versión de firmware:** muestra la versión de firmware del proyector. **Alguna información solamente se proporciona cuando se utilizan ciertas fuentes de entrada.**

Usar el menú OSD Avanzado

El menú OSD **Avanzado** ofrece funciones de menú completas.



La ventana general del menú OSD Avanzado es solamente para referencia y puede ser diferente del diseño real y del modelo de proyector que se utilice.

Para acceder al menú OSD presione el botón MENÚ en el proyector gol mando a distancia. Costa de los siguientes menús principales. Consulte los vínculos después de los elementos de menú que se muestra a continuación para obtener más detalles.

1. Menú **IMAGEN** (consulte "Menú IMAGEN" en la página 43)
2. Menú **Conf. audio** (consulte "Menú Conf. audio" en la página 48)
3. Menú **Pantalla** (consulte "Menú Pantalla" en la página 49)
4. Menú **CONF. SIST.: Básica** (consulte "Menú CONF. SIST.: Básica" en la página 51)
5. Menú **CON. SIST.: Avanzada** (consulte "Menú CONF. SIST.: Avanzada" en la página 52)
6. Menú **Información**(consulte "Menú Información" en la página 54)

Los elementos de menú disponibles pueden variar en función de las fuentes de vídeo conectadas de de las configuraciones especificadas. Los elementos de menú que no estén disponibles se atenuarán.

- Utilice los botones de flecha (▲/▼/◄/►) del proyector o mando a distancia para recorrer los elementos de menú.
- Use **OK** para confirmar el elemento de menú seleccionado.

Para pasar del menú OSD Avanzado al menú OSD Básico, consulte la página "Acerca de los menús OSD" en la página 32.

Aseguramiento del proyector

Utilización de un candado con cable de seguridad

El proyector debe instalarse en un lugar seguro para evitar que lo roben. De lo contrario, adquiera un sistema de seguridad, como por ejemplo una cerradura Kensington, para asegurar el proyector. La ranura para la cerradura Kensington se encuentra en la parte izquierda del proyector. Consulte la sección "Ranura para candado antirrobo Kensington" en la página 9 para obtener más detalles.

Una cerradura con cable de seguridad Kensington normalmente está compuesta de llaves y la propia cerradura. Consulte la documentación del candado para aprender a utilizarlo.

Utilización de la función de contraseña

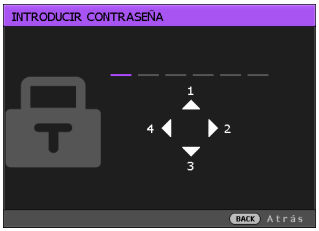
Por razones de seguridad y para evitar el uso no autorizado, el proyector incluye una opción para configurar la seguridad con contraseña. La contraseña se puede configurar desde el menú de visualización en pantalla (OSD). Para obtener detalles sobre el funcionamiento del menú OSD, por favor consulte "Usar el menú OSD Avanzado" en la página 38.

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 éste y guárdelo en un lugar seguro para consultarlo en el futuro.

Configuración de la contraseña

Una vez establecida la contraseña, el proyector no se podrá utilizar a menos que se introduzca la contraseña correcta cada vez que se inicie.

1. Abra el menú OSD y diríjase al menú **CON. SIST.: Avanzada** > **Contraseña**. Pulse **OK**. Aparecerá la página **Contraseña**.
2. Resalte **Activar Bloqueo** y seleccione **Activado** pulsando ◄/►.
3. Como se muestra a la derecha, las cuatro flechas de dirección (▲/▼/◄/►) representan 4 dígitos (1, 2, 3 y 4) respectivamente. En función de la contraseña que desee establecer, pulse los botones de dirección para especificar seis dígitos para la contraseña.



4. Confirme la nueva contraseña volviendo a introducirla.
   Una vez establecida la contraseña, el menú OSD vuelve a la página **Contraseña**.
5. Para activar la función **Activar Bloqueo**, pulse ▲/▼ para resaltar **Activar Bloqueo** y ◄/► para seleccionar **Activado**.

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.

6. Para salir del menú OSD, pulse **BACK.**

¿Qué hacer si olvida la contraseña?

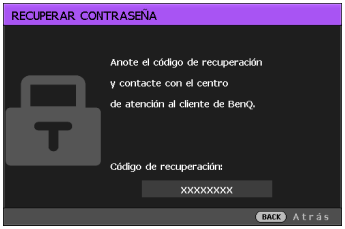


Si se activa la función de contraseña, se le solicitará que introduzca la contraseña de seis dígitos cada vez que encienda el proyector. Si introduce una contraseña incorrecta, durante tres segundos aparecerá un mensaje de error de contraseña como el que se muestra a la derecha, seguido del mensaje **"INTRODUCIR CONTRASEÑA"**. Puede volver a intentarlo introduciendo otra contraseña de seis dígitos o, si no escribió la contraseña en el manual y no consigue recordarla, utilice el proceso de recuperación de contraseña. Consulte la sección "Acceso al proceso de recuperación de contraseña" en la página 40 para obtener más detalles.

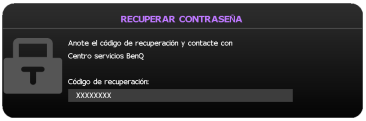
Si introduce una contraseña incorrecta 5 veces seguidas, el proyector se apagará automáticamente.

Acceso al proceso de recuperación de contraseña

1. Pulse sin soltar **AUTO** en el mando a distancia durante 3 segundos. El proyector mostrará un número codificado en la pantalla.
   - En el menú OSD **Avanzado**



   - En el menú OSD **Básico**



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 comprobante de compra del proyector para verificar que es un usuario autorizado.

Cambio de la contraseña

Para hacer esto, lo primero y más importante, tiene que accederá al menú OSD **Avanzado** (consulte la sección "Acerca de los menús OSD" en la página 32 para obtener más detalles).

1. Abra el menú OSD y diríjase al menú **CON. SIST.: Avanzada** > **Contraseña** > **Cambiar contraseña**.
2. Pulse **OK**. Aparecerá el mensaje **"INTRODUCIR CONTRASEÑA ACTUAL"**.
3. Introduzca la contraseña antigua.
   - Si la contraseña es 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 **BACK** para cancelar el cambio o introducir otra contraseña.
4. Introduzca una nueva contraseña.

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

Contraseña: _ _ _ _ _ _

Guarde el manual en un lugar seguro.

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

Desactivación de la función de contraseña

Para desactivar la protección con contraseña, vuelva al menú **CON. SIST.: Avanzada** > **Contraseña > Activar Bloqueo** después de abrir el sistema de menús OSD. Seleccione **Desactivado** pulsando ◄/►. Aparecerá el mensaje **"INTRODUCIR CONTRASEÑA"**. Introduzca la contraseña actual.

i. Si la contraseña es correcta, el menú OSD vuelve a la página **Contraseña** y muestra **Desactivado** en la fila **Activar Bloqueo**. No tendrá que introducir la contraseña la próxima vez que encienda el proyector.

ii. Si la contraseña es incorrecta, aparece el mensaje de error de contraseña durante tres segundos y se muestra el mensaje **'INTRODUCIR CONTRASEÑA'**. Puede pulsar **BACK** para cancelar el cambio o introducir otra contraseña.

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

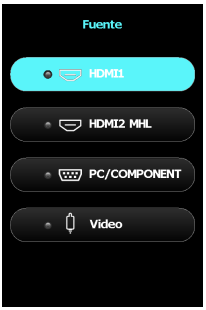
Cambio de la señal de entrada

El proyector se puede conectar a múltiples dispositivos a la vez. Sin embargo, sólo puede mostrar una pantalla completa en cada momento.

Si desea que el proyector busque siempre de forma automática las señales:

- En el menú OSD **Avanzado**, vaya al menú **CONF. SIST.: Básica**, y habilítela opción **Fuente auto.**. (consulte la sección "Fuente auto." en la página 36)
- En el menú OSD **Básico**, si no hay una señal conectada al proyector, vaya a **Fuente auto.** y habilítela; si hay señales conectadas, vaya al menú **Ajustes** y, a continuación, habilite la opción **Fuente auto.**. (consulte "Fuente auto." en la página 36 y 37)

También puede desplazarse manualmente por las señales de entrada disponibles.



1. Pulse **SOURCE** en el proyector o pulse la fuente de entrada directamente en el mando a distancia. Aparecerá una barra de selección de fuente.
2. Pulse ▲/▼ hasta que haya seleccionado la señal deseada y pulse **OK**.
   Una vez detectada, se mostrará durante unos segundos la información de la fuente seleccionada en la pantalla. Si hay varios equipos conectados al proyector, repita los pasos 1-2 para buscar otra señal.

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

- **La resolución de visualización original de este proyector tiene una relación de aspecto 16:9. Para obtener mejores resultados de visualización de imágenes, debe seleccionar y utilizar una señal de entrada adecuada para esta resolución. El proyector modificará el resto de resoluciones de acuerdo con la configuración de la "relación de aspecto", lo que podría causar distorsión o pérdida de la claridad de la imagen. Consulte la sección "Relación de aspecto" en la página 49 para obtener más detalles.**

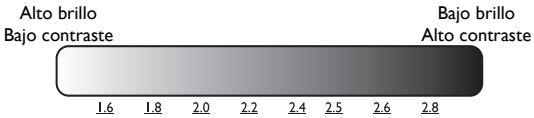
También puede cambiar el nombre de la fuente:

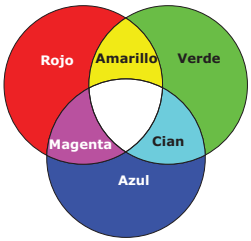
1. Pulse **MENU** y, a continuación, pulse ◄/► hasta que se resalte el menú **CONF. SIST.: Básica**.
2. Pulse ▼ para resaltar **Renom. fuente** y, a continuación, pulse **OK**. Aparecerá la página **Renom. fuente**.
3. Pulse ▲/▼/◄/► hasta que haya seleccionado el carácter deseado y pulse **OK**.

Menú IMAGEN

Submenú	Funciones y descripciones
Modo imagen	Permite seleccionar un modo de imagen predefinido conforme al entorno de funcionamiento y al tipo de imagen de señal entrada. A continuación se definen los modos de imagen predefinidos se describen 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. • **Fútbol:** Optimizado para ver partidos de fútbol en condiciones de poca luz o entornos más oscuros. • **Fútbol (Brillante):** Optimizado para ver partidos de fútbol en ambientes bien iluminados. ☞ **Los modos de imagen Fútbol y Fútbol (Brillo) tienen un modo de sonido correspondiente; al cambiar el modo de imagen, también cambiará el modo de sonido.** • **Cine:** con una saturación de color bien equilibrada y contraste con un nivel bajo de brillo, este modo es más adecuado para disfrutar de películas en entornos totalmente oscuros (como encontraría en un cine comercial). • **Juego:** adecuado para ejecutar videojuegos en una sala iluminada. • **Usuario:** utiliza las configuraciones personalizadas. Acceda al menú OSD **Avanzado** y consulte Admin. modo usuario para obtener detalles. ☞ **Se puede acceder a la función a través del mando a distancia.**
Admin. modo usuario	☞ **Las funciones solamente están disponibles cuando Modo imagen se establece en Usuario.** • **Cargar ajustes de** Permite ajustar manualmente un modo de imagen predefinido y convertirlo en una opción disponible en la lista del modo de imagen. 1. Vaya al menú **IMAGEN** > **Modo imagen**, seleccione **Usuario** . 2. Pulse ▼ para seleccionar **Admin. modo usuario**. 3. En la ventana **Admin. modo usuario**, seleccione **Cargar ajustes de** y pulse **OK**. 4. Pulse ▼ para seleccionar un modo de imagen que se aproxime a sus necesidades. 5. Cuando termine, pulse **OK** y **BACK** para volver al menú **IMAGEN**. 6. Pulse ▼ para seleccionar otros su menús en los que desee realizar cambios y utilice los botones ◄/► para ajustar los valores. Los ajustes definen el modo de usuario seleccionado. • **Ren. modo usuar.** Esta opción permite cambiar el nombre de los modos de imagen personalizados (**Usuario**). 1. Vaya al menú **IMAGEN** > **Modo imagen**, seleccione **Usuario** . 2. Pulse ▼ para seleccionar **Admin. modo usuario**. 3. En la ventana **Admin. modo usuario**, seleccione **Ren. modo usuar.** y pulse **OK**. 4. En la ventana **Ren. modo usuar.**, use ▲/▼/◄/► para seleccionar los caracteres que desee para el modo seleccionado. 5. Cuando termine, presione **OK** y **BACK** para salir.

Submenú	Funciones y descripciones
Brillo	Permite ajustar el brillo de la imagen. Cuando ajuste este control, las áreas oscuras de la imagen aparecerán en negro y los detalles de estas áreas serán visibles.  Cuanto más alto sea el valor, más brillante será la imagen, mientras que cuanto menor sea el valor, más oscura será la imagen. **Se puede acceder a la función a través del mando a distancia.**
Contraste	Permite ajustar el grado de diferenciación existente entre las zonas oscuras y claras de la imagen. Después de ajustar el valor **Brillo**, ajuste la opción **Contraste** para establecer el nivel de blanco de pico.  Cuanto más alto sea el valor, mayor será el contraste de la imagen. **Se puede acceder a la función a través del mando a distancia.**
Color	Permite ajustar el nivel de saturación de color: la cantidad de cada color en una imagen de vídeo. Un valor pequeño produce colores menos saturados; cuando se establece el valor mínimo, la imagen aparece en blanco y negro. Si el ajuste es demasiado alto, los colores de la imagen se exageran y la imagen carece de realismo.
Tinte	Permite ajustar los tonos de color rojo y verde de la imagen. Cuanto mayor sea el valor, más rojiza será la imagen. Cuanto menor sea el valor, más verdosa será la imagen.
Nitidez	Permite ajustar la imagen para que su aspecto sea más nítido o más suave.  Cuanto mayor sea el valor, más nítida será la imagen. Cuanto menor sea el valor, más difuminada estará la imagen. **Se puede acceder a la función a través del mando a distancia.**
Temperatura de color*	Las opciones de temperatura de color* disponibles variarán en función de la señal de entrada conectada. • **Normal:** el blanco mantiene su coloración normal. • **Frío:** el blanco de la imagen adopta tonos azulados. • **Lámp. original:** Con la temperatura de color original de la lámpara y mayor brillo. Esta configuración es adecuada para entornos en los que se necesita un brillo realmente alto, por ejemplo, al proyectar imágenes en habitaciones con buena iluminación. • **Caliente:** el blanco de la imagen adopta tonos rojizos. ***Acerca de las temperaturas del color:** Existen 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. **Se puede acceder a la función a través del mando a distancia.** **La función no admite el espacio de color YUV.**

Submenú	Funciones y descripciones
Potencia lámp.	Permite seleccionar uno de los siguientes modos de alimentación de la lámpara del proyector. • **Normal:** Proporciona brillo completo para la lámpara. • **Económico:** reduce el ruido del sistema y el consumo de energía en un 30%. • **SmartEco:** reduce el ruido del sistema y el consumo de energía de la lámpara hasta en un 70%. Si se selecciona el modo **Económico** o **SmartEco**, la salida de luz se reducirá y se proyectarán imágenes más oscuras. Consulte la sección "Establecer Potencia lámp." en la página 60 para obtener más detalles.
Avanzada...	• **Nivel de negros** Permite establecer la escala de grises de la imagen en 0 IRE o 7,5 IRE. La señal de vídeo en escala de grises se mide en unidades de IRE. En algunas zonas en las que se utiliza NTSC TV como estándar, la escala de grises se mide desde 7,5 IRE (negro) a 100 IRE (blanco). Sin embargo, en otras zonas donde se utilizan los estándares PAL o NTSC japonés, la escala de grises se mide de 0 IRE (negro) a 100 IRE (blanco). Sugerimos que compruebe la fuente de entrada para ver si contiene 0 IRE o 7,5 IRE, y después seleccione según corresponda. • **Selec. de gamma** Gamma se refiere a la relación entre la fuente de entrada y el brillo de la imagen. • **1,6/1,8/2,0/BenQ:** Seleccione estos valores según su preferencia. • **2,1/2,2:** aumenta el brillo general de la imagen. Es el más adecuado para un entorno con iluminación, una sala de reuniones o un cuarto de estar. • **2,3/2,4:** es el más adecuado para ver películas en entornos oscuros. • **2,6/2,8:** es el más adecuado para ver películas que consisten principalmente en escenas oscuras.  • **Brilliant Color** Esta función utiliza un algoritmo de procesamiento del color nuevo y dispone de mejoras del nivel del sistema para ofrecer imágenes más brillantes, más realistas y con colores más vibrantes. Ofrece un aumento del 50% del brillo en las imágenes de tonos medios, comunes en escenas de vídeo y naturales, para que el proyector reproduzca imágenes con colores más realistas. Si desea ver las imágenes con esta calidad, seleccione **Activado**. Si no fuera así, seleccione **Desactivado**. • **Ajuste preciso de temperatura de color** Permite ajustar manualmente los modos de temperatura de color predefinidos: 1. Pulse **OK** para mostrar la ventana Ajuste preciso de temperatura de color. 2. Pulse ▲/▼ para resaltar el elemento que desea cambiar y ajuste los valores presionando ◄/►. • **Gana. rojo/Gana. verde/Gana. azul:** permite ajustar los niveles de contraste de Rojo, Verde y Azul. • **Desv. rojo/Desv. verde/Desv. azul:** permite ajustar los niveles de brillo de Rojo, Verde y Azul. 3. Cuando termine, presione **OK** y **BACK** para salir. **Se puede acceder a la función a través del mando a distancia.**

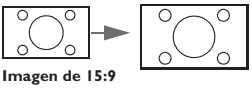
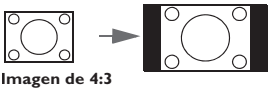
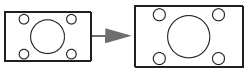
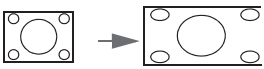
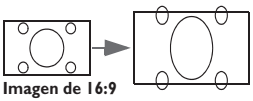
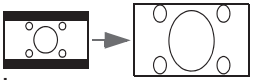
Submenú	Funciones y descripciones
Avanzada...	• **Gestión del color** En la mayoría de los lugares de instalación, la administración de color no será necesaria, por ejemplo, en clases, salas de conferencias o salones en los que se deje la luz encendida, o en lugares en los que entre la luz del sol a 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 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 de 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 gestión de color dispone de seis conjuntos (RGBCMY) de colores que se pueden ajustar. Al seleccionar cada color, puede ajustar la gama y la saturación de forma independiente de acuerdo con sus preferencias. 1. Pulse **OK** y aparecerá la página **Gestión del color**. 2. Resalte **Color primario** y pulse ◄/► para seleccionar entre las siguientes opciones: **Rojo**, **Verde**, **Azul**, **Cian**, **Magenta** y **Amarillo**.  3. Pulse ▼ para resaltar **Matiz** y después ◄/► para seleccionar la gama. Si aumenta la gama los colores, se incluirá una proporción mayor de los dos colores adyacentes. Consulte la ilustración de la derecha donde se detalla cómo se relacionan los colores. Por ejemplo, si selecciona Rojo y configura su gama en 0, en la imagen proyectada sólo se seleccionará el rojo puro. Si aumenta la gama, se incluirá el rojo cercano al amarillo y el rojo cercano al magenta. 4. Pulse ▼ para resaltar **Saturación** y ajuste los valores de acuerdo con sus preferencias pulsando ◄/►. Cada ajuste que realice se reflejará en la imagen de forma inmediata. Por ejemplo, si selecciona Rojo y configura su valor en 0, sólo se verá afectada la saturación del rojo puro. 5. Pulse ▼ para resaltar **Ganancia** y ajuste los valores de acuerdo con sus preferencias pulsando ◄/►. Esto afectará al nivel de contraste del color primario que haya seleccionado. Cada ajuste que realice se reflejará en la imagen de forma inmediata. 6. Repita los pasos 2 a 5 para realizar otros ajustes de color. 7. Asegúrese de que ha realizado todos los ajustes deseados. 8. Pulse **OK** y **BACK** para salir y guardar la configuración.
Reduc. ruido	reduce el ruido eléctrico de la imagen causados por diferentes reproductores multimedia. Cuanto mayor sea el valor, menor será el ruido.

Submenú	Funciones y descripciones
Modo película	Permite mejorar la calidad de la imagen cuando se proyecta una imagen compuesta desde un DVD o disco Blue-ray de película. La configuración **Desactivado** deshabilita la función.
Rest. modo imagen actual	Se recuperan los valores predefinidos de fábrica de los ajustes realizados para la opción **Modo imagen** (incluidos los modos predefinidos, **Usuario**). 1. Pulse **OK**. Aparecerá el mensaje de confirmación. 2. Use ◄/► para seleccionar **Restabl.** y pulse **OK**. El modo imagen recupera la configuración preestablecida de fábrica. 3. Repita los pasos 1 y 2 si desea restablecer otros modos de imagen.

Menú Conf. audio

Submenú	Funciones y descripciones
Modo sonido	• **Modo efecto** Permite seleccionar un modo de efecto de sonido según sus preferencias. Están disponibles los siguientes modos de sonido predefinidos: **Estándar**, **Cine**, **Música**, **Juego**, **Deporte**, **Fútbol** y **Usuario**. El modo de sonido Fútbol es optimizado para ver partidos de fútbol. El modo de sonido Cine es optimizado para ver películas. Cuando selecciona el modo **Usuario**, puede realizar ajustes manuales con la función **Ecual. usuario**. ☞ **Si la función Silencio está activada, al ajustar la opción Modo sonido se desactivará aquella función.** • **Ecual. usuario** Permite seleccionar las bandas de frecuencia deseadas (100 Hz, 300 Hz, 1k Hz, 3k Hz y 10k Hz) para ajustar los niveles conforme a sus preferencias. La configuración realizar aquí define el modo **Usuario**.
Silencio	Seleccione **Activado** para desactivar temporalmente el altavoz interno del proyector o el volumen que se transmite desde el conector de salida de audio. Para restaurar el audio seleccione **Desactivado**. ☞ **Se puede acceder a la función a través del mando a distancia.**
Volumen	Permite ajustar el nivel de volumen del altavoz interno del proyector o del volumen que se transmite desde el conector de salida de audio. ☞ **Si la función Silencio está activada, al ajustar la opción Silencio se desactivará aquella función.** ☞ **Se puede acceder a la función a través del mando a distancia.**
Encender/apagar tono	Permite activar (**Activado**) o desactivar (**Desactivado**) el tono del proyector. ☞ **La opción Encender/apagar tono solamente se puede ajusta aquí. La anulación del silencio o el ajuste del nivel de sonido no afectará a la opción Encender/apagar tono.**
Rest. ajustes audio	Se recuperarán los valores predefinidos de fábrica de todos los ajustes realizados en el menú Conf. audio.

Menú Pantalla

Submenú	Funciones y descripciones
Relación de aspecto	La resolución de visualización original de este proyector tiene una relación de aspecto 16:9. Sin embargo, puede utilizar esta función para mostrar la imagen proyectada de diferente relación de aspecto. **En las siguientes ilustraciones, las partes en negro son zonas inactivas mientras que las blancas son activas.** • **Automática**  Imagen de 15:9 Aplica escala a una imagen proporcionalmente para ajustar la resolución nativa del proyector a su ancho horizontal o vertical. Esto permite más uso de la pantalla y mantiene la relación de aspecto de una imagen. • **4:3**  Imagen de 4:3 Ajusta la imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 4:3. • **16:9**  Imagen de 16:9 Ajusta una imagen para mostrarla en el centro de la pantalla con una relación de aspecto 16:9. • **Ancho**  Imagen de 4:3 Reduce una imagen horizontalmente para encajarla en el ancho de la pantalla. No modifica la altura de la imagen. • **Panorámico**  Imagen de 16:9  Imagen panorámica Ajusta una imagen para que se ajuste a la resolución original del proyector en su ancho horizontal y redimensiona la altura de la imagen al ancho de 3/4 de la proyección. Esto permite que una imagen sea mayor que la altura de la pantalla. Los bordes superior e inferior de la imagen mostrada se recortan. Esto encaja en el contenido que se genera en el formato panorámico (con barras negras en la parte superior e inferior).
Posición imagen	Muestra la ventana **Posición imagen**. Puede utilizar los botones de flecha de dirección del proyector o del mando a distancia para ajustar la posición de la imagen proyectada. Los valores mostrados en la posición inferior de la pantalla cambian cada vez que se pulsa un botón. **Esta función solamente está disponible cuando se selecciona una señal de PC.**

Submenú	Funciones y descripciones
Ajuste de sobrebarrido	Oculta la mala calidad de imagen en los cuatro bordes. Cuanto más alto sea el valor, más de la imagen quede oculta, a la vez que la pantalla se rellena y quede geométricamente fiel. La configuración 0 significa que se muestra 100% de la imagen.
Ajuste de PC y componente YPbPr	• **Tamaño H.** Ajusta el ancho horizontal de la imagen. ☞ **Esta función solamente está disponible cuando se selecciona una señal de PC (RGB analógico).** • **Fase** Ajusta la fase del reloj para reducir la distorsión de la imagen. ☞ **Esta función solamente está disponible cuando se selecciona una señal de PC (RGB analógico).** • **Automática (solo para frecuencia RGBHD de PC)** Ajusta la fase y frecuencia automáticamente. ☞ **Esta función solamente está disponible cuando se selecciona una señal de PC.**
3D	Este proyecto admite la reproducción de contenido tridimensional (3D) transferido a través de dispositivos de vídeo y contenido compatible con 3D, como por ejemplo consolas PlayStation (con discos de juego 3D), reproductores Blu-ray 3D (con discos Blu-ray 3D), TV 3D (con canales 3D), etc. Tras haber conectado los dispositivos de vídeo 3D al proyector, póngase las gafas 3D de BenQ y asegúrese de que estén conectadas para ver contenido 3D. ☞ **Cuando vea contenido 3D,** • **La imagen puede parecer desubicada pero no se trata de un mal funcionamiento del producto.** • **Realice los descansos adecuados mientras vea contenido en 3D.** • **Deje de ver contenido en 3D si nota fatiga o incomodidad.** • **Cuando vea contenido en 3D, deje una distancia con la pantalla de unas tres veces la altura efectiva de la pantalla.** • **Los niños y personas con historial de hipersensibilidad a la luz, problemas cardiacos, o que tengan cualquier otra condición médica deberán abstenerse de ver contenido en 3D.** Las siguientes funciones ayudan a mejorar la experiencia de visualización 3D. • **Modo 3D** La configuración predeterminada es **Automática** y el proyector elige automáticamente un formato 3D apropiado cuando se detecta contenido 3D. Si el proyector no puede reconocer el formato 3D, elija manualmente un modo 3D conforme a sus preferencias. ☞ **Cuando la función esté habilitada:** • **Se reducirá el nivel de brillo de la imagen proyectada.** • **No será posible ajustar el Modo imagen.** • **Invertir sinc 3D** Cuando su imagen en 3D esté distorsionada, podrá habilitar esta función para cambiar entre la imagen para el ojo izquierdo y el ojo derecho para conseguir una experiencia de visión 3D más cómoda. ☞ **Se puede acceder a la función a través del mando a distancia.**

Menú CONF. SIST.: Básica

Submenú	Funciones y descripciones
Idioma	Establece el idioma de los menús OSD.
Color de fondo	Permite establecer el color de fondo cuando no hay señal en el proyector.
Pantalla bienvenida	Permite seleccionar qué logotipo se muestra en la pantalla durante el inicio del proyector. Puede elegir las siguientes opciones para la pantalla: **BenQ** (logotipo), **Blue** o **Negra**.
Posición proyector	El proyector se puede instalar en el techo o detrás de la pantalla, o bien con uno o más espejos. Consulte la sección "Elección de una ubicación" en la página 16 para obtener más detalles.
Desact. autom.	Impide la proyección innecesaria cuando no se detecta ninguna señal durante un prolongado período de tiempo. Consulte la sección "Configuración de Apagado automático" en la página 60 para obtener más detalles.
Encendido directo	Cuando la función esté establecida en **Activado**, el proyector se encenderá automáticamente cuando se proporcione energía a través del cable de alimentación. Cuando la función este establecida en **Desactivado**, tendrá que encender el proyector pulsando ⏻ en dicho proyector o en el mando a distancia.
Configuración menús	• **Tipo de menú** Permite cambiar al menú OSD **Básico** . • **Posición de menús** Establece la posición del OSD en la pantalla de proyección. • **Tiempo visual. menús** Establece el período de tiempo que el OSD permanece activo después de pulsar el último botón. • **Mensaje recordat. blanco** Permite establecer si el proyector muestra el mensaje de recordatorio mientras la imagen está oculta.
Renom. fuente	Permite cambiar el nombre de la fuente de entrada actual al nombre que desee. En la ventana **Renom. fuente**, use ▲/▼/◄/► para establecer los caracteres que desee para el elemento de origen conectado. Cuando termine, pulse **OK** para guardar los cambios.
Fuente auto.	Indique si el proyector busca las fuentes de entrada automáticamente. Seleccione **Activado** para permitir que el proyector busque fuentes de entrada hasta que adquiera una señal. Si la función está establecida en **Desactivado**, el proyector seleccionará la última fuente de entrada utilizada.

Menú CONF. SIST.: Avanzada

Submenú	Funciones y descripciones
Configurac. lámpara	• **Rest. tempor. lámp.** Permite activar la función solamente después de instalar una nueva lámpara. Cuando seleccione **Restabl.**, el mensaje **"Reinicio realizado con éxito"** se mostrará para notificar que el tiempo de la lámpara se ha restablecido a "0". • **Temporizador lámpara** Muestra el Tiempo de uso de lámpara para el modo Normal, modo Eco, modo SmartEco y las Horas de lámpara equivalentes.
Configuración HDMI	• **Formato HDMI** Selecciona la fuente de entrada para señal HDMI. También puede seleccionar el tipo de fuente de forma manual. Los diferentes tipos de fuente tienen diferentes estándares para el nivel de brillo. ☞ **El formato HDMI solamente está disponible cuando se selecciona una señal HDMI.** • **CEC** Permite habilitar o deshabilitar la función CEC. Cuando conecta un dispositivo compatible con HDMI CEC al proyector mediante un cable HDMI, al encender un dispositivo compatible con HDMI CEC, el proyector se encenderá automáticamente, y al apagar este, el dispositivo compatible con HDMI CEC apagará automáticamente.
Tasa en baudios	Selecciona una tasa en 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.
Patrón de prueba	Habilite esta función para mostrar el patrón de prueba de cuadrícula, que le ayuda a ajustar el tamaño y enfoque de la imagen para comprobar si la imagen proyectada no tiene distorsiones.
Subt. Cerrados	• **Habilitar subtítulos** Activa la función seleccionando Activado cuando la señal de entrada seleccionada posea subtítulos*. *Acerca del subtítulo visualización en pantalla del diálogo, la narración y los efectos de sonido de programas de TV y vídeos que poseen subtítulos cerrados (normalmente marcados como "SC" 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).
Refrigeración rápida	Seleccione **Activado** para acortar el tiempo de enfriamiento del proyector desde una duración normal de 90 segundos a 3 segundos aproximadamente.

Submenú	Funciones y descripciones
Modo altitud elevada	Se trata de un modo de funcionamiento para áreas con gran altitud o temperatura elevada. Active la función cuando se encuentre a una altura de entre 1.500 m y 3.000 m sobre el nivel del mar y la temperatura ambiente esté comprendida entre 0 °C y 30 °C. ⚠ **No utilice el Modo altitud elevada si se encuentra en un lugar con una altitud de entre 0 m y 1500 m y una temperatura de entre 0°C y 30°C. Si lo hace, el proyector se enfriará demasiado.** El funcionamiento en **Modo altitud elevada** puede incrementar el nivel de decibelios ya que aumenta la velocidad del ventilador necesaria para mejorar el enfriamiento general del sistema y su rendimiento. Si utiliza este proyector en otros entornos extremos distintos a los citados anteriormente, puede que se apague automáticamente para evitar el sobrecalentamiento. Para solucionar esto, active el Modo altitud elevada. Sin embargo, esto no significa que este proyector funcione en cualquier condición extrema o peligrosa.
Contraseña	Por motivos de seguridad y para impedir el uso no autorizado, puede configurar la seguridad mediante contraseña para el proyector. Consulte la sección "Utilización de la función de contraseña" en la página 39 para obtener más detalles. • **Cambiar contraseña** Se le solicitará que introduzca la contraseña actual antes de cambiarla por una nueva. • **Activar Bloqueo** Permite limitar el uso del proyector a aquellas personas que sepan la contraseña correcta.
Bloqueo de teclas	Bloqueando la teclas de control del proyector, puede evitar que alguien (niños, por ejemplo) cambie la configuración accidentalmente. Cuando seleccione **Activado** para habilitar esta función, no funcionará ningún botón del proyector, salvo ⏻ **ALIMENTACIÓN**. Para desbloquear los botones, mantenga presionado el botón ► del proyector durante 3 segundos.
Indicador LED	Cuando seleccione **Activado**, todos los indicadores LED del proyector funcionarán con normalidad. Consulte "Indicadores" en la página 65 para obtener más detalles. Cuando seleccione **Desactivado**, los indicadores LED se apagarán después de encender el proyector y mostrarse la pantalla de inicio. Sin embargo, si el proyector no funciona correctamente, los indicadores LED se iluminarán o parpadearán para indicarle que puede ocurrir un problema. Consulte "Indicadores" en la página 65 para obtener más detalles.
Restablecer config.	Restablecer ajustes a valores predet. de fábrica. El tipo de menú OSD regresará al menú OSD **Básico**. ☞ **Se conservarán los ajustes siguientes: Deformación trapez., Idioma, Posición proyector, Rest. tempor. lámp., Modo altitud elevada, Contraseña, Bloqueo de teclas e ISF.**

Menú Información

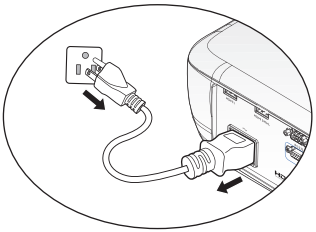
Submenú	Funciones y descripciones
Fuente	Muestra la fuente de señal actual.
Modo imagen	Muestra el modo de imagen actual en el menú IMAGEN.
Resolución	Muestra la resolución original de la fuente de entrada.
Sistema de color	Muestra el formato del sistema de entrada.
Tiempo de uso de lámpara	Muestra el número de horas que se ha utilizado la lámpara.
Formato 3D	Muestra el modo 3D actual. Solamente está disponible cuando la opción **Modo 3D** está habilitada.
Versión de firmware	Muestra la versión de firmware del proyector.

☞ **Alguna información solamente se proporciona cuando se utilizan ciertas fuentes de entrada.**

Apagado del proyector

1. Para apagar el proyector directamente, pulse en el mando a distancia. O bien, pulse **APAGADO** en el proyector. Aparecerá un mensaje de advertencia.

   Vuelva a pulsar **APAGADO** otra vez.



2. En cuanto finalice el proceso de enfriamiento, la **Luz indicadora POWER** permanecerá encendida en color naranja y los ventiladores se detendrán.
3. Si no va a utilizar el proyector durante un período prolongado de tiempo, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.

- **Para proteger la lámpara, el proyector no responderá a ninguna orden durante el proceso de enfriamiento.**
- **Para disminuir el tiempo de enfriamiento, también puede activar la función Refrigeración rápida. Consulte la sección "Refrigeración rápida" en la página 52 para obtener más detalles.**
- **Si el proyector no se apaga correctamente y para proteger la lámpara, cuando intente volver a encender el proyector los ventiladores funcionarán durante algunos minutos para enfriarlo. Pulse POWER de nuevo para iniciar el proyector una vez que se hayan detenido los ventiladores y de que Luz indicadora POWER se ilumine de color naranja.**
- **La vida de la lámpara puede variar en función de las condiciones medioambientales y el uso.**

Estructura del menú OSD Avanzado

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**		Brillante/**Fútbol**/Fútbol (Brillante)/ Cine/Juego/Usuario 3D habilitado: **3D**
	Admin. modo usuario	**Cargar ajustes de**	
		Ren. modo usuar.	
	Brillo		
	Contraste		
	Color		
	Tinte		
	Nitidez		
	Temperatura de color		**Normal**/Frío/Lámp. original/ Caliente
	Potencia lámp.		Normal/Económico/SmartEco
	Avanzada...	**Nivel de negros**	
		Selec. de gamma	1.6/1.8/2.0/2.1/2.2/2.3/2.4/2.6/2.8/ BenQ
		Brilliant Color	**Activado**/Desactivado
		Ajuste preciso de temperatura de color	Gana. rojo/Gana. verde/Gana. azul/ Desv. rojo/Desv. verde/Desv. azul
		Gestión del color	Color primario (Rojo/Verde/Azul/Cian/Magenta/ Amarillo)/Matiz/Ganancia/ Saturación
		Reduc. ruido	
		Modo película	**Activado**/Desactivado
	Rest. modo imagen actual		Restabl./**Cancelar**
Conf. audio	**Modo sonido**	**Modo efecto**	Estándar/Cine/Música/Juego/ Deporte/Fútbol/Usuario
		Ecual. usuario	100 Hz/300 Hz/1k Hz/3k Hz/ 10 kHz
	Silencio		
	Volumen		
	Encender/ apagar tono		
	Rest. ajustes audio		Restabl./**Cancelar**

Menú principal	Submenú		Opciones
Pantalla	**Relación de aspecto**		**Automática**/4:3/16:9/Ancho/ Panorámico
	Posición imagen		
	Ajuste de sobrebarrido		
	Ajuste de PC y componente YPbPr		Tamaño H./Fase/Automática (Solo para frecuencia RGBHD de PC)
	3D	**Modo 3D**	Automática (como señal tiene infofotograma)/ 3D desact./Fotogr. Secuencial/ Empaque cuadros/ Superior-Inferior/En paralelo
		Invertir sinc 3D	
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/ Ελληνικά/ Bahasa Indonesia/ العربية/ हिन्दी
	Color de fondo		**Negra**/Azul/Violeta
	Pantalla bienvenida		**BenQ**/Negra/Azul
	Posición proyector		**Frontal**/Anterior techo/Trasero/ Post. Techo
	Desact. autom.		Desactivar/5 minutos/10 minutos/ 15 minutos/ **20 minutos**/25 minutos/30 minutos
	Encendido directo		**Activado**/Desactivado
	Configuración menús	**Tipo de menú**	
		Posición de menú	**Centro**/Superior izquierda/ Superior derecha/Inferior derecha/ Inferior izquierda
		Tiempo visual. menú	Siempre act./5 segundos/10 segundos/**15 segundos**/ 20 segundos/25 segundos/30 segundos
		Mensaje recordat. blanco	Activado/**Desactivado**
	Renom. fuente		Teclado emergente
	Fuente auto.		

Menú principal	Submenú		Opciones
CON. SIST.: Avanzada	**Configurac. lámpara**		Rest. tempor. lámp./Temporizador lámpara
	Configuración HDMI	**Formato HDMI**	**Automática**, Señal de PC y Señal de vídeo Señal de PC Nivel 0 ~255 Señal de vídeo: Nivel 16~235
		CEC	**Activado**/Desactivado
	Tasa en baudios		9600/14400/19200/38400/57600/**115200**
	Patrón de prueba		Activado/**Desactivado**
	Subt. Cerrados	**Habilitar subtítulos**	Activado/**Desactivado**
		Versión de subtítulos	**SC1**/SC2/SC3/SC4
	Refrigeración rápida		Activado/**Desactivado**
	Modo altitud elevada		Activado/**Desactivado**
	Contraseña	**Cambiar contraseña**	
		Activar Bloqueo	Activado/**Desactivado**
	Bloqueo de teclas		Activado/**Desactivado**
	Indicador LED		**Activado**/Desactivado
	Restablecer config.		
Información	**Fuente**		
	Modo imagen		
	Resolución		
	Sistema de color		
	Tiempo de uso de lámpara		
	Formato 3D		
	Versión de firmware		

Mantenimiento

Cuidados del proyector

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

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

Limpieza de la lente

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

Antes de limpiar cualquier parte del proyector, apáguelo mediante el procedimiento de apagado adecuado (consulte la sección "Apagado del proyector" en la página 55), desenchufe el cable de alimentación y deje que se enfríe completamente.

- Utilice un bote de aire comprimido para retirar el polvo.
- Si existe suciedad o manchas, utilice papel limpiador de lente o humedezca un paño con un producto de limpieza para lentes y páselo con suavidad por la superficie de ésta.
- No utilice nunca ningún estropajo abrasivo, producto de limpieza alcalino o ácido, limpiador en polvo o disolvente volátil, como alcohol, benceno, diluyente o insecticida. Si utiliza alguno de esos materiales o se produce un contacto prolongado de estos con materiales de goma o vinilo, puede dañar la superficie del proyector y el material de la carcasa.

Nunca toque la lente con los dedos ni la frote con materiales abrasivos. También las toallas de papel pueden dañar el recubrimiento de la lente. Utilice única y exclusivamente un cepillo, paño y solución de limpieza adecuados para lentes fotográficas. No intente limpiar la lente mientras el proyector está encendido o todavía está caliente por el uso anterior.

Limpieza de la carcasa del proyector

Antes de limpiar la carcasa, apague el proyector mediante el procedimiento de apagado correcto, según lo descrito en "Apagado del proyector" en la página 55, desenchufe el cable de alimentación y deje que se enfríe completamente.

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

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

Almacenamiento del proyector

Para almacenar el proyector durante un período de tiempo prolongado.

- Asegúrese de que la temperatura y la humedad del área de almacenamiento se encuentren dentro de los valores recomendados para el proyector. Consulte "Especificaciones" en la página 67 o póngase en contacto con su proveedor para conocer estos valores.
- Haga retroceder el pie de ajuste.
- Extraiga las pilas del mando a distancia.
- Guarde el proyector en el embalaje original o en uno equivalente.

Transporte del proyector

Se recomienda transportar el proyector en el embalaje original o en uno equivalente.

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) del uso de la lámpara.

Tiempo de uso de la lámpara: el tiempo de uso real de cada modo de lámpara durante el funcionamiento.

Hora de la lámpara equivalente = Hora total de la lámpara

= 2*(Horas de uso en modo Normal) + 1,4*(Horas de uso en modo Económico) + 1*(Horas de uso en modo SmartEco)

Para obtener información sobre las horas de la lámpara:

1. Presione **MENU** y, a continuación, use los botones de flecha (▲/▼/◄/►) para ir a **Información** o **Ajustes** > **Información**.
2. Se mostrará la información **Tiempo de uso de lámpara**.
3. Presione **BACK** para salir.

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 siguientes ajustes en el **Avanzado** menú OSD.

Para acceder al menú **Avanzado** OSD, consulte "Acerca de los menús OSD" en la página 32 para obtener más detalles.

Establecer Potencia lámp.

Si establece el proyector en modo **Económico** o **SmartEco**, también se extiende la vida útil de la lámpara.

Modo lámpara	Descripción
Normal	Brillo de la lámpara del 100%
Económico	Ahorra un 30% de consumo de energía de la lámpara
SmartEco	Ahorra hasta un 70% de consumo de energía de la lámpara en función del nivel de brillo del contenido

El uso del modo **Económico** reduce el ruido del sistema y el consumo de energía en un 30%. Utilizando el modo **SmartEco** reduce el ruido del sistema y el consumo de energía de la lámpara hasta en un 70%. Si se selecciona el modo **Económico** o **SmartEco**, se reducirá la salida de luz y se proyectarán imágenes más oscuras.

1. Vaya a **IMAGEN** > **Potencia lámp.**.
2. Pulse **OK** para mostrar la ventana **Potencia lámp.**.
3. Presione ◄/► para moverse al modo que desee y, a continuación, presione **OK**.
4. Cuando termine, presione **BACK** para guardar los cambios y salir.

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.

1. Vaya a **CONF. SIST.: Básica** > **Desact. autom.**
2. Pulse ◄/► para seleccionar un período de tiempo. Si la duración de tiempo predefinida no es adecuada para la presentación, seleccione **Desactivar**, y el proyector no se apagará automáticamente tras un determinado período de tiempo.
3. Cuando termine, presione **BACK** para guardar los cambios y salir.

Cuándo debe sustituir la lámpara

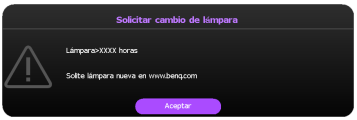
Cuando la **Luz indicadora LÁMPARA** se enciende de color rojo o cuando aparezca un mensaje donde se sugiera la sustitución de la misma, coloque una lámpara nueva o póngase en contacto con su proveedor. Una lámpara usada puede hacer que el proyector no funcione correctamente y, en circunstancias excepcionales,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

Vaya al sitio Web http://www.benq.com para obtener información sobre la lámpara de repuesto.

La LAMP (luz indicadora de la lámpara) y la TEMP (luz de advertencia de temperatura) se iluminarán cuando la temperatura de la lámpara sea demasiado alta. Consulte la sección "Indicadores" en la página 65 para obtener más detalles.

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

Los mensajes de advertencia mostrados a continuación solamente sirven de referencia. Siga las instrucciones reales de la pantalla para preparar e instalar la lámpara.

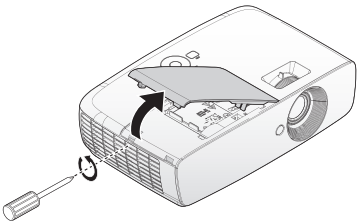
Estado	Mensaje
Instale una lámpara nueva para obtener un rendimiento óptimo. Si el proyector funciona con normalidad en el modo **Económico** seleccionado (consulte la sección "Cómo conocer las horas de uso de la lámpara" en la página 60), puede seguir utilizando el proyector hasta que aparezca la siguiente advertencia de la lámpara. Pulse **OK** para ignorar 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. Esto es algo normal. Puede sustituir la lámpara siempre que detecte que el nivel de brillo ha disminuido considerablemente. Pulse **OK** para ignorar el mensaje.	
DEBE sustituir la lámpara para que el proyector funcione con normalidad. Pulse **OK** para ignorar el mensaje.	

"XXXX", que aparece en los mensajes anteriores, corresponde a números que varían en los distintos modelos.

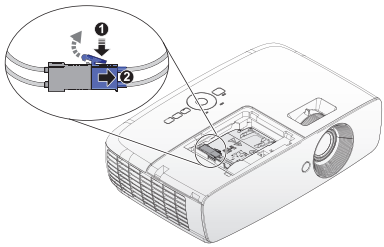
Sustitución de la lámpara

- **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.**
- **Para reducir el riesgo de descargas eléctricas, no se olvide de apagar el proyector y desenchufar el cable de alimentación antes de cambiar la lámpara.**
- **Para reducir el riesgo de quemaduras graves, deje que se enfríe el proyector durante al menos 45 minutos antes de sustituir la lámpara.**
- **Para evitar lesiones en los dedos o daños en los componentes internos del proyector, tenga cuidado al retirar los cristales de una lámpara rota.**
- **Para evitar lesiones en los dedos o que la calidad de la imagen resulte afectada al tocar la lente, no toque el compartimento vacío de la lámpara cuando ésta se haya retirado.**
- **Esta lámpara contiene mercurio. Consulte la normativa sobre residuos peligrosos de su zona a fin de desechar la lámpara de la forma más adecuada.**
- **Para garantizar un funcionamiento óptimo del proyector, se recomienda adquirir una lámpara para proyectores BenQ cuando deba sustituirla.**
- **Asegúrese de que hay una buena ventilación cuando manipule lámparas rotas. Es recomendable utilizar máscaras de oxígeno, gafas de seguridad, gafas o protectores faciales y así como la indumentaria de protección adecuada, como por ejemplo guantes.**

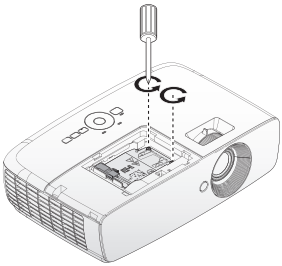
1. Apague el proyector y desconéctelo de la toma de corriente. Si la temperatura de la lámpara es demasiado elevada, espere unos 45 minutos hasta que se enfríe para evitar quemaduras.
2. Afloje el tornillo cautivo del proyector.
3. Retire la tapa del compartimiento de la lámpara como se muestra.



4. Desconecte el conector de la lámpara.

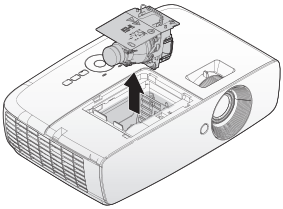


5. Afloje los tornillos cautivos que sujetan la lámpara.



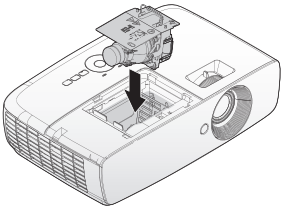
⚠
- **No encienda la unidad sin la cubierta de la lámpara.**
- **No introduzca la mano entre la lámpara y el proyector. Los bordes afilados del interior del proyector podrían causarle lesiones.**

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



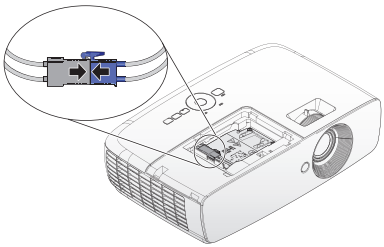
⚠
- **Si lo hace demasiado rápido, la lámpara podría romperse y es posible que se esparzan cristales en el proyector.**
- **No coloque la lámpara en lugares donde pueda salpicarle el agua, que estén al alcance de los niños o cerca de materiales inflamables.**
- **No introduzca las manos en el proyector 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. Inserte la nueva lámpara en su compartimento y asegúrese de que encaja en el proyector.

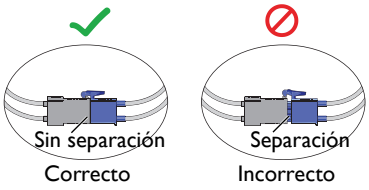


- **Asegúrese de que los conectores están alineados.**
- **Si encuentra resistencia, levante la lámpara y empiece de nuevo.**

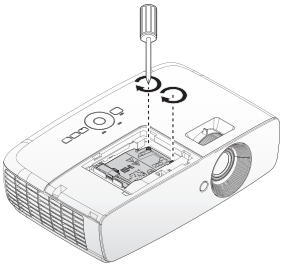
8. Conecte el conector de la lámpara y colóquela como se muestra en la ilustración.



El conector de la lámpara se debe instalar alineado con la base del conector tal y como se muestra en la imagen siguiente. Si entre el conector de la lámpara y la base del conector queda alguna separación, el proyector resultará dañado. En las siguientes imágenes se ilustran las instalaciones correcta e incorrecta del conector de la lámpara.

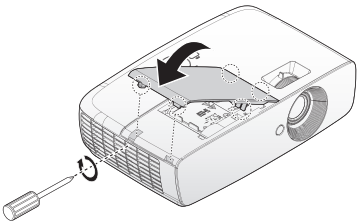


9. Apriete los tornillos que sujetan la lámpara.
10. Asegúrese de que la palanca esté completamente plana y encajada en su sitio.



- **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 en exceso.**

11. Vuelva a colocar la cubierta del compartimiento de la lámpara del proyector y apriete el tornillo de sujeción.



12. Reinicie el proyector.

No encienda la unidad sin la cubierta de la lámpara.

Restablecimiento del temporizador de lámpara

13. Después de que se muestre el logotipo de inicio, restablezca el temporizador de la lámpara a través del menú OSD.
    - En el menú **Avanzado** OSD, vaya a **CONF. SIST.: Básica** > **Rest. tempor. lámp.** y seleccione **Restabl.**.
    - En el menú **Básico** OSD, si no hay una señal conectada al proyector, vaya a **Rest. tempor. lámp.** y seleccione **Restabl.**; si hay señales conectadas, vaya a **Ajustes** > **Rest. tempor. lámp.** y seleccione **Restabl.**.

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

Se mostrará el mensaje **"Reinicio realizado con éxito"** para avisar que el tiempo de la lámpara se ha restablecido a **"0"**.

Indicadores

Luz			Estado y descripción	
Alimentación	**Temperatura**	**Lámpara**		
Eventos relacionados con el encendido				
Naranja	**Desactivado**	**Desactivado**	Modo de espera	
Verde intermitente	**Desactivado**	**Desactivado**	En proceso de encendido	
Verde	**Desactivado**	**Desactivado**	Funcionamiento normal	
Naranja intermitente	**Desactivado**	**Desactivado**	El proyector se está enfriando.	
Eventos relacionados con la lámpara				
Desactivado	**Desactivado**	**Naranja intermitente**	El encendido de la lámpara no se ilumina.	
Desactivado	**Desactivado**	**Rojo**	1. El proyector necesita 90 segundos para enfriarse. **O bien** 2. Póngase en contacto con su proveedor para solicitar ayuda.	
Eventos relacionados con la temperatura				
Rojo	**Rojo**	**Desactivado**	Los ventiladores no funcionan.	El proyector se ha apagado automáticamente. Si intenta volver a encenderlo, se apagará de nuevo. Póngase en contacto con su proveedor para solicitar ayuda.
Rojo	**Rojo intermitente**	**Desactivado**		
Rojo	**Verde**	**Desactivado**		
Verde	**Rojo**	**Desactivado**	Error de Temperatura 1 (exceso de temperatura limitada).	
Verde	**Rojo intermitente**	**Desactivado**	Error de apertura del Sensor térmico 1.	
Verde	**Verde**	**Desactivado**	Error de cierre del Sensor térmico 1.	
Verde	**Verde intermitente**	**Desactivado**	Error de conexión de IC #1 I2C térmico.	
Verde	**Rojo**	**Rojo**	Error de rotura térmica.	
Eventos del sistema				
Verde	**Desactivado**	**Rojo**	El proyector se ha apagado automáticamente. Si intenta volver a encenderlo, se apagará de nuevo. Póngase en contacto con su proveedor para solicitar ayuda.	
Rojo intermitente	**Desactivado**	**Desactivado**		
Rojo	**Desactivado**	**Rojo**		
Desactivado	**Verde**	**Rojo**	La puerta de la lámpara está abierta. Por favor, compruebe si la puerta de la lámpara está abierta o mal cerrada.	
Verde	**Desactivado**	**Naranja**	Vida útil de la lámpara agotada.	
Rojo intermitente	**Rojo intermitente**	**Rojo intermitente**	Descarga.	

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 del proyector y el cable de alimentación a la toma de corriente. Si dicha toma de corriente dispone de un interruptor, compruebe que esté encendido.
	Ha intentado encender el proyector durante el proceso de enfriamiento.	Espere a que finalice el proceso de enfriamiento.
	La tapa de la lámpara no está correctamente acoplada.	Acople correctamente la tapa de la lámpara.
No aparece la imagen.	La fuente de vídeo no está encendida o conectada correctamente.	Active la fuente de vídeo y compruebe que el cable de señal esté conectado correctamente.
	El proyector no está correctamente conectado al dispositivo de la señal de entrada.	Compruebe la conexión.
	No se ha seleccionado la señal de entrada correcta.	Seleccione la señal de entrada correcta con el botón **SOURCE** del proyector o del mando a distancia.
La imagen es inestable.	Los cables de conexión no están conectados de forma segura el proyector o a la fuente de señal.	Conecte correctamente los cables a los terminales apropiados.
La imagen está borrosa.	La lente de proyección no está correctamente enfocada.	Ajuste el enfoque de la lente mediante el anillo de enfoque.
	El proyector y la pantalla no están correctamente alineados.	Ajuste el ángulo de proyección y la dirección, así como la altura de la unidad si fuera necesario.
	No ha retirado la cubierta de la lente.	Quite la tapa de la lente.
El mando a distancia no funciona.	Las pilas se han agotado.	Sustituya las pilas por unas nuevas.
	Existe un obstáculo entre el mando a distancia y el proyector.	Elimine el obstáculo.
	Está demasiado alejado del proyector.	Sitúese a menos de 7 metros (23 pies) del proyector.
El contenido 3D no se muestra correctamente.	Las gafas 3D no tienen batería.	Recargue las gafas 3D.
	La configuración del menú **3D** no está correctamente establecida.	Establezca correctamente la configuración en el menú **3D**.
	El disco Blu-ray no tiene formato 3D.	Utilice un disco Blu-ray 3D e inténtelo de nuevo.
	No se ha seleccionado la fuente de entrada correcta.	Seleccione la fuente de entrada correcta con el botón **SOURCE** del proyector o del mando a distancia.

Especificaciones

Especificaciones del proyector

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

Ópticas

Resolución
- 1080p

Sistema óptico
- Sistema DLP™ de un solo chip

Lente F/Número
- F = 2,59 a 2,87, f = 16,88 a 21,88 mm

Lámpara
- Lámpara de 210W

Eléctricas

Fuente de alimentación
- 100-240V CA, 3,0A
- 50/60 Hz (Automático)

Consumo de energía
- 300W (Máx); < 0,5W (Espera)

Mecánicas

Peso
- 5,83 libras (2,65 Kg)

Terminales de salida

Altavoz
- (Mono) 10W (pico a pico)

Salida de señal de audio
- Conector de audio de PC x 1

USB
- Tipo A 1,5 A

Control

USB
- Tipo B Mini

Control de serie RS-232
- 9 clavijas x 1

Receptor de infrarrojos x 2

Terminales de entrada

Entrada de ordenador
- Entrada RGB
  - D-Sub de 15 clavijas (hembra) x 1

Entrada de señal de vídeo
- VIDEO
  - Conector RCA x 1
- Entrada de señal de TV de definición estándar/alta definición
  - Analógica - Componente
    - D-Sub de 15 contactos (hembra)
  - Digital - HDMI1 x 1
    - HDMI2/MHL x 1

Entrada de señal de audio
- Entrada de audio
  - Conector de audio de PC x 1
  - Conector de audio RCA (L/R) x 1

Requisitos medioambientales

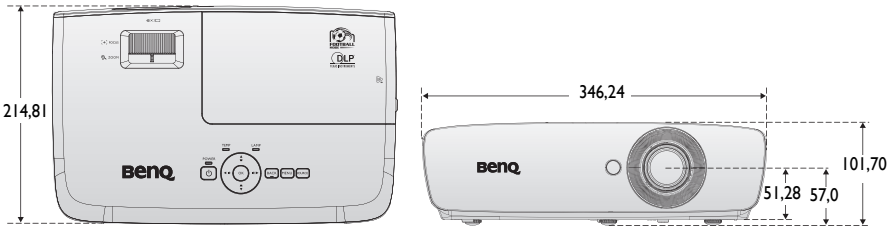
Temperatura de funcionamiento
- 0 °C-40°C a nivel del mar

Humedad relativa de funcionamiento
- 10%-90% (sin condensación)

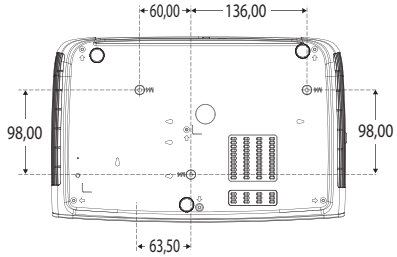
Altitud de funcionamiento
- 0-1.499 m a 0 °C-35°C
- 1500-3000 m a 0 °C-30 °C (con la opción Modo altitud elevada activada)

Dimensiones

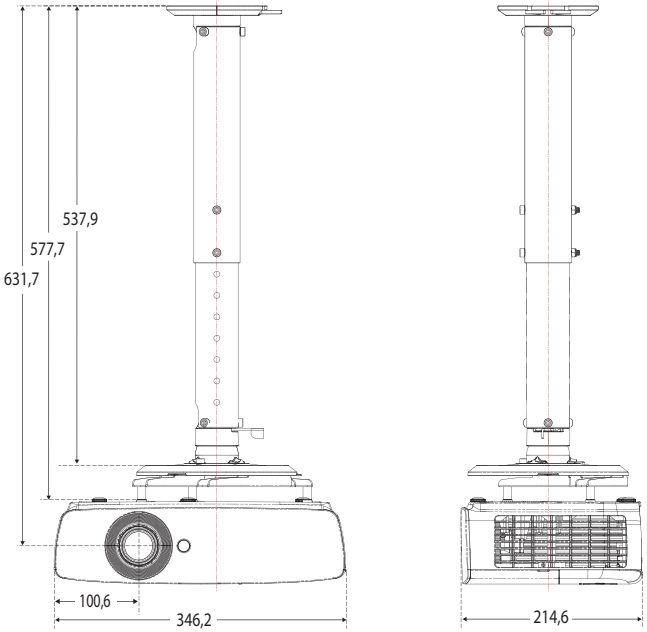
346,24 mm (Ancho) x 101,70 mm (Alto) x 214,81 mm (Profundo)



Instalación del soporte en el techo



*Tornillos para instalación en el techo:
M4 (máx. L=25, mín. L=20)



Unidad: mm

Tabla de frecuencias

Frecuencias admitidas para la entrada de PC

Resolución	Modo	Frecuencia de actualización (Hz)	Frecuencia horizontal (kHz)	Reloj (MHz)	Fotogr, Secuencial 3D	Arriba-Abajo 3D	En paralelo 3D
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	◎	◎	◎
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	◎	◎	◎
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (reducción de eliminación de brillo)	119,854	77,425	83,000	◎		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	◎	◎	◎
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (reducción de eliminación de brillo)	119,989	97,551	115,500	◎		
1152 x 864	1152 x 864_75	75,000	67,500	108,000			
1024 x 576	Frecuencia NB BenQ	60,000	35,820	46,996			
1024 x 600	Frecuencia NB BenQ	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60,000	45,000	74,250	◎	◎	◎
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,500	◎	◎	◎

Resolución	Modo	Frecuencia de actualización (Hz)	Frecuencia horizontal (kHz)	Reloj (MHz)	Fotogr, Secuencial 3D	Arriba-Abajo 3D	En paralelo 3D
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	◎	◎	◎
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Reducción en blanco)	119,909	101,563	146,250	◎		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		◎	◎
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108,000		◎	◎
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		◎	◎
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		◎	◎
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		◎	◎
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		◎	◎
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250			
640 x 480 a 67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624 a 75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 a 75 Hz	MAC19	74,930	60,241	80,000			
1152 x 870 a 75 Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000			

La visualización de las frecuencias 3D depende del archivo EDID y de la tarjeta gráfica VGA. Es posible que el usuario no pueda elegir las frecuencias 3D anteriores en la tarjeta gráfica VGA.

Frecuencia admitida para la entrada Componentes-YPbPr

Frecuencia	Resolución	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia del reloj de puntos (MHz)	Fotogr. Secuencial 3D
480i	720 x 480	15,73	59,94	13,50	◎
480p	720 x 480	31,47	59,94	27,00	◎
576i	720 x 576	15,63	50,00	13,50	
576p	720 x 576	31,25	50,00	27,00	
720/50p	1280 x 720	37,50	50,00	74,25	
720/60p	1280 x 720	45,00	60,00	74,25	◎
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50,00	74,25	
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60,00	74,25	
1080/24P	1920 x 1080	27,00	24,00	74,25	
1080/25P	1920 x 1080	28,13	25,00	74,25	
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30,00	74,25	
1080/50p	1920 x 1080	56,25	50,00	148,50	
1080/60p	1920 x 1080	67,50	60,00	148,50	

Frecuencias admitidas para la entrada de Vídeo

Modo Vídeo	Frecuencia horizontal (KHz)	Vertical Frecuencia (Hz)	Frecuencia de subportadora (MHz)	Fotogr. Secuencial 3D
NTSC	15,73	60	3,58	◎
PAL	15,63	50	4,43	
SECAM	15,63	50	4,25 o 4,41	
PAL-M	15,73	60	3,58	
PAL-N	15,63	50	3,58	
PAL-60	15,73	60	4,43	
NTSC 4.43	15,73	60	4,43	

Frecuencias admitidas para la entrada HDMI (HDCP)

Resolución	Modo	Frecuencia de actualización (Hz)	Frecuencia horizontal (kHz)	Reloj (MHz)	Fotogr. Secuencial 3D	Arriba-Abajo 3D	En paralelo 3D
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	◎	◎	◎
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	◎	◎	◎
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (reducción de eliminación de brillo)	119,854	77,425	83,000	◎		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	◎	◎	◎
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (reducción de eliminación de brillo)	119,989	97,551	115,500	◎		
1152 x 864	1152 x 864_75	75,000	67,500	108,000			
1024 x 576	BenQ Frecuencias para portátil	60,000	35,820	46,996			
1024 x 600	BenQ Frecuencias para portátil	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60,000	45,000	74,250	◎	◎	◎
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,500	◎	◎	◎

Resolución	Modo	Frecuencia de actualización (Hz)	Frecuencia horizontal (kHz)	Reloj (MHz)	Fotogr. Secuencial 3D	Arriba-Abajo 3D	En paralelo 3D
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	◎	◎	◎
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (reducción de eliminación de brillo)	119,909	101,563	146,250	◎		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		◎	◎
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108,000		◎	◎
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		◎	◎
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		◎	◎
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		◎	◎
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		◎	◎
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		◎	◎
640 x 480 a 67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624 a 75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 a 75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870 a 75 Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000			
1920 x 1080 a 60Hz	1920 x 1080_60	60,000	67,500	148,500			
1920 x 1200 a 60Hz	1920 x 1200_60 (Borrado reducido)	59,950	74,038	154,000		◎	◎

La visualización de las frecuencias 3D depende del archivo EDID y de la limitación de la tarjeta gráfica VGA. Es posible que el usuario no pueda elegir las frecuencias anteriores en la tarjeta gráfica VGA.

Frecuencias admitidas para la entrada Vídeo HDMI

Frecuencia	Resolución	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia del reloj de puntos (MHz)	Fotogr. Secuencial 3D	Empaque cuadros 3D	Arriba-Abajo 3D	En paralelo 3D
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27,00	◎			
480p	720 x 480	31,47	59,94	27,00	◎			
576i	720 (1440) x 576	15,63	50,00	27,00				
576p	720 x 576	31,25	50,00	27,00				
720/50p	1280 x 720	37,50	50,00	74,25		◎	◎	◎
720/60p	1280 x 720	45,00	60,00	74,25	◎	◎	◎	◎
1080/24P	1920 x 1080	27,00	24,00	74,25		◎	◎	◎
1080/25P	1920 x 1080	28,13	25,00	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30,00	74,25				
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50,00	74,25				◎
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60,00	74,25				◎
1080/50p	1920 x 1080	56,25	50,00	148,50			◎	◎
1080/60p	1920 x 1080	67,50	60,00	148,50			◎	◎

Frecuencias admitidas para la entrada MHL

Frecuencia	Resolución	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia del reloj de puntos (MHz)
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27,00
480p	720 x 480	31,47	59,94	27,00
576i	720 (1440) x 576	15,63	50,00	27,00
576p	720 x 576	31,25	50,00	27,00
720/50p	1280 x 720	37,50	50,00	74,25
720/60p	1280 x 720	45,00	60,00	74,25
1080/24P	1920 x 1080	27,00	24,00	74,25
1080/25P	1920 x 1080	28,13	25,00	74,25
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30,00	74,25
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50,00	74,25
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60,00	74,25

Información de garantía y derechos de autor

Garantía limitada

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

Para efectuar cualquier reclamación en garantía, se exigirá un comprobante 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 85%, que la temperatura se encuentre entre 5°C y 28°C, que la altitud no supere los 1500 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 obtener más información, visite www.BenQ.com.

Derechos de autor

Copyright 2011 por BenQ Corporation. Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación se podrá reproducir, transmitir, transcribir, almacenar en un sistema de recuperación ni traducir a ningún idioma o lenguaje informático de forma alguna o mediante ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, magnético, óptico, químico, manual o de cualquier otro tipo, sin el consentimiento previo y por escrito de BenQ Corporation.

Renuncia de responsabilidad

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

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

Patentes

Vaya a http://patmarking.benq.com/ para obtener detalles acerca de la patente del proyector BenQ.