USA's primary source for projector lamps

myprojectorlamps

MANUAL DEL FABRICANTE DEL PROYECTOR

BenQ

TK810

¿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.

Proyector digital

Manual del usuario

Serie para el entretenimiento en el hogar | TK810

V1.01

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 90%, que la temperatura se encuentre entre 0°C y 35°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 © 2020 by 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 más información acerca de la cobertura de la patente del proyector BenQ.

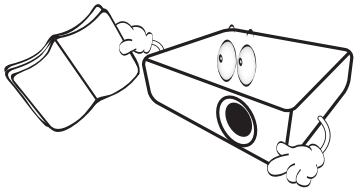
Contenido

Información de garantía y derechos de autor **2**
Instrucciones de seguridad importantes **4**
Introducción **7**
Contenido del paquete 7
Vista exterior del proyector 8
Controles y funciones 9
Colocación del proyector **11**
Elección de una ubicación 11
Obtener el tamaño de imagen proyectada preferido 12
Montar el proyector 12
Funcionamiento **14**
Instalación del dongle inalámbrico USB 14
Encendido del proyector 14
Apagado del proyector 16
Ajuste de la imagen proyectada 17
Ajuste del tamaño y claridad de la imagen 17
Corrección de la deformación trapezoidal 17
BenQ Launcher **19**
Página de inicio **BenQ Launcher**. 19
Navegación en la página de Inicio **BenQ Launcher** 20
Utilización del Asistente de Voz 20
Utilizar **Configuración** de **BenQ Launcher** 21
Conexión **22**
Conexiones inalámbricas 23
Punto de acceso inalámbrico 28
Conexiones Bluetooth 30
Conexiones USB 32
Actualización del software 33
Navegación en el menú Configuración **34**
Navegación en el menú **Configuración** 34
General 35
Pantalla 37
Preferencia 42
Otros menús 45
Mantenimiento **46**
Cuidados del proyector 46
Información de la lámpara 46
Solución de problemas **52**
Especificaciones **53**
Especificaciones del proyector 53
Dimensiones 54
Tabla de frecuencias 55

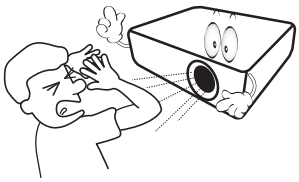
Instrucciones de seguridad importantes

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.

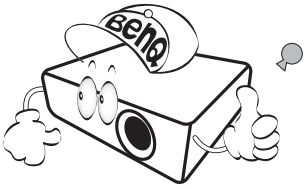
1. **Antes de utilizar el proyector, lea detenidamente este manual.** Guárdelo para consultas futuras.



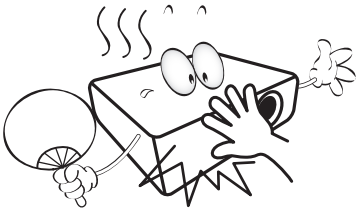
2. **No mire directamente a la lente del proyector mientras está en funcionamiento.** La intensidad del rayo de luz podría dañar la vista.



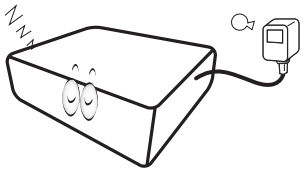
3. **Para cualquier operación de mantenimiento o reparación, acuda a personal cualificado.**



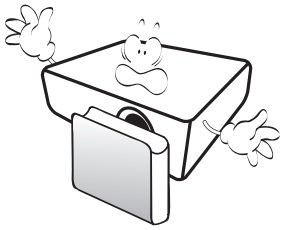
4. **Mientras la lámpara de proyector está encendida, abra siempre el obturador de la lente (si lo hay) o retire la cubierta de la lente (si la hay).**
5. Durante el funcionamiento, la lámpara alcanza temperaturas extremadamente altas. Espere a que el proyector se enfríe durante aproximadamente 45 minutos antes de retirar el conjunto de la lámpara para sustituirla.



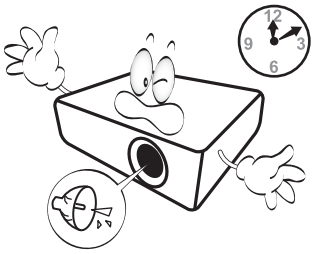
6. En algunos países, el voltaje NO es estable. Este proyector está diseñado para funcionar de forma segura con un voltaje de entre 100 y 240 voltios de CA, pero puede fallar si la alimentación se interrumpe o al producirse subidas o bajadas de tensión de ±10 voltios. **En las áreas en las que el voltaje 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).**



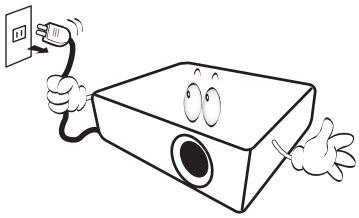
7. No obstruya la lente de proyección con ningún objeto cuando el proyector esté en funcionamiento, ya que dichos objetos podrían sobrecalentarse o resultar dañados e incluso provocar un incendio. Para apagar temporalmente la lámpara, utilice la función en blanco.



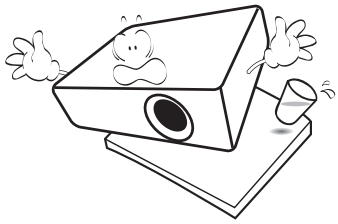
8. No utilice lámparas que hayan superado el período de duración indicado. Si las lámparas se utilizan durante más tiempo del indicado, en circunstancias excepcionales, éstas podrían romperse.



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

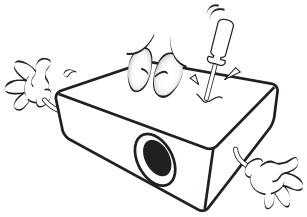


10. No coloque este producto sobre una mesa, superficie o carro inestable. Se podría caer y dañar seriamente.

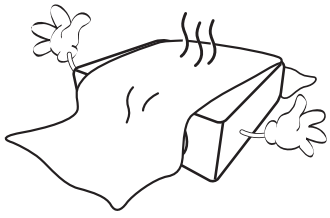


11. No intente desmontar este proyector. En su interior, existen piezas de alto voltaje que pueden causar la muerte si las toca mientras están en funcionamiento. La única pieza que puede reparar el usuario es la lámpara, que tiene su propia cubierta extraíble.

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

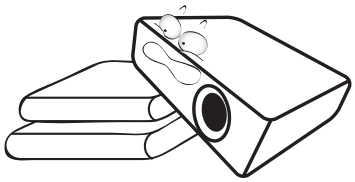


12. No obstruya los orificios de ventilación.
    - No coloque este proyector sobre una manta, otro tipo de ropa de cama o cualquier otra superficie blanda.
    - No cubra este proyector con un paño ni con ningún otro artículo.
    - No coloque productos inflamables cerca del proyector.

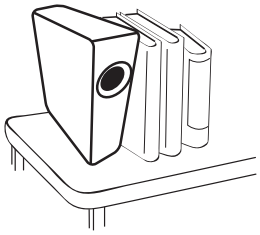


    Si los orificios de ventilación están completamente obstruidos, el recalentamiento del proyector puede provocar un incendio.

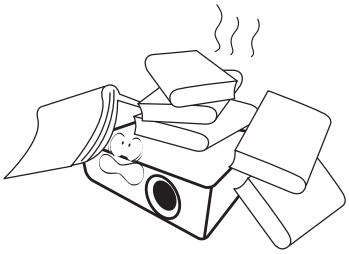
13. Coloque siempre el proyector sobre una superficie nivelada y horizontal mientras esté en funcionamiento.
    - No lo utilice si se encuentra inclinado de izquierda a derecha en un ángulo de más de 10 grados, o de delante hacia atrás en un ángulo de más de 15 grados. El uso del proyector cuando no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



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

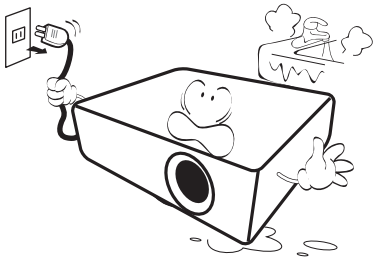


15. No pise el proyector ni coloque ningún objeto sobre él. De lo contrario, el proyecto podría dañarse y causar accidentes y posibles lesiones.

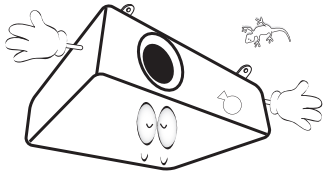


16. Cuando el proyector esté en funcionamiento, se puede percibir aire caliente y olores procedentes de la rejilla de ventilación. Se trata de un fenómeno normal y no debe entenderse como un defecto del producto.

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 que lo reparen.



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



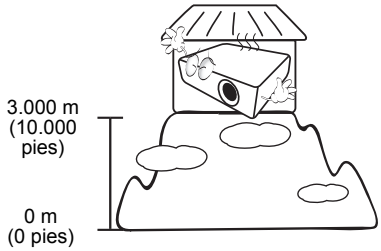
19. Este aparato se debe conectar a tierra.

20. 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 3.000 metros (10.000 pies).



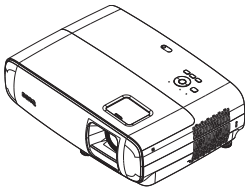
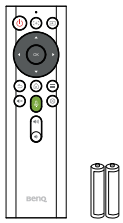
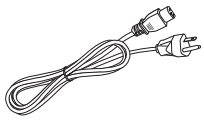
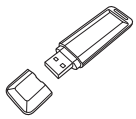
- Hg: la lámpara contiene mercurio. Deshágase de ella conforme a las leyes de desecho locales. Consulte www.lamprecycle.org.
- Para evitar que se dañen los chips DLP (procesado digital de luz, por sus siglas en inglés), nunca apunte el rayo láser de gran potencia hacia la lente de proyección.

Introducción

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 estándares

		
Proyector	Mando a distancia con pilas	CD del manual del usuario
		
Guía de inicio rápido y tarjeta de garantía*	Cable de alimentación	Dongle inalámbrico USB

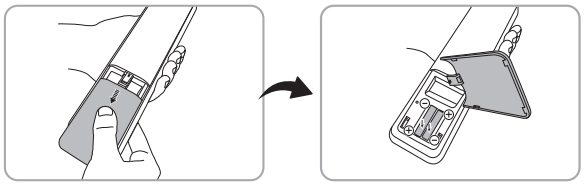
- Los accesorios incluidos corresponden al país donde reside, pudiendo diferir de los mostrados.
- *La tarjeta de garantía sólo se suministra en ciertas regiones concretas. Póngase en contacto con su proveedor para obtener más información detallada.

Accesorios opcionales

1. Kit de lámpara de repuesto
2. Gafas 3D

Sustituir las baterías del mando a distancia

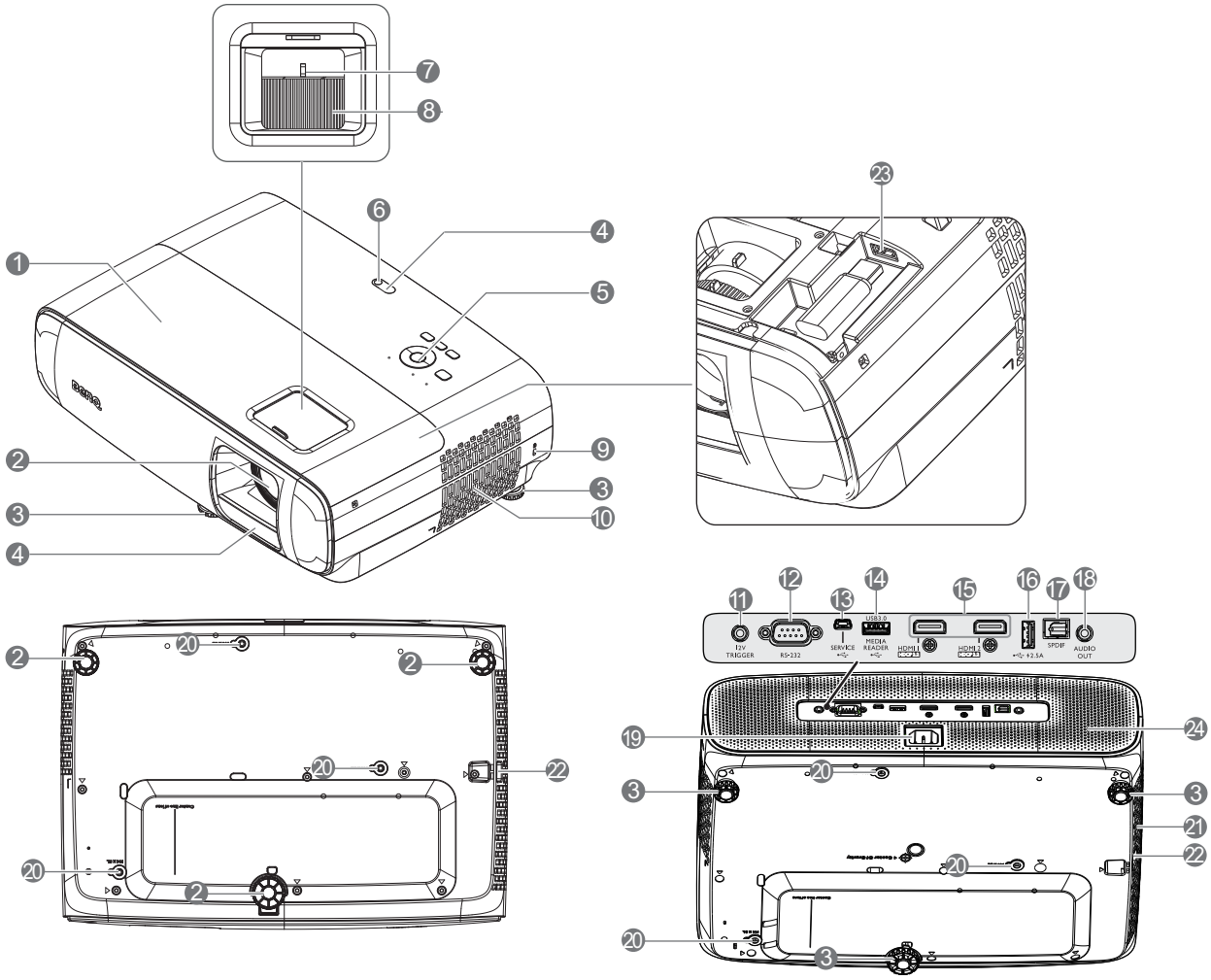
1. Presione y abra la tapa de las pilas como se muestra en la imagen.
2. Quite las pilas antiguas (si procede) e instale dos pilas AAA. Asegúrese de que los polos positivo y negativo están posicionados correctamente, como se muestra en la imagen.



3. Vuelva a colocar la tapa de las pilas hasta que escuche un clic y quede ajustada en su posición.

- Evite dejar el mando a distancia y las pilas en un entorno donde haya una temperatura o humedad excesiva, como la cocina, el baño, la sauna, el solárium o en un vehículo cerrado.
- Sustitúyalas por pilas de un tipo idéntico o equivalente al recomendado por el fabricante.
- Deshágase de las baterías usadas conforme a las instrucciones del fabricante y a las normativas medioambientales locales de su región.
- Nunca arroje las pilas al fuego. Puede existir riesgo de explosión.
- Si las pilas están gastadas o si no va a utilizar el mando a distancia durante un período de tiempo prolongado, extraiga las pilas para evitar daños en el mando a distancia por posibles fugas en las pilas.

Vista exterior del proyector



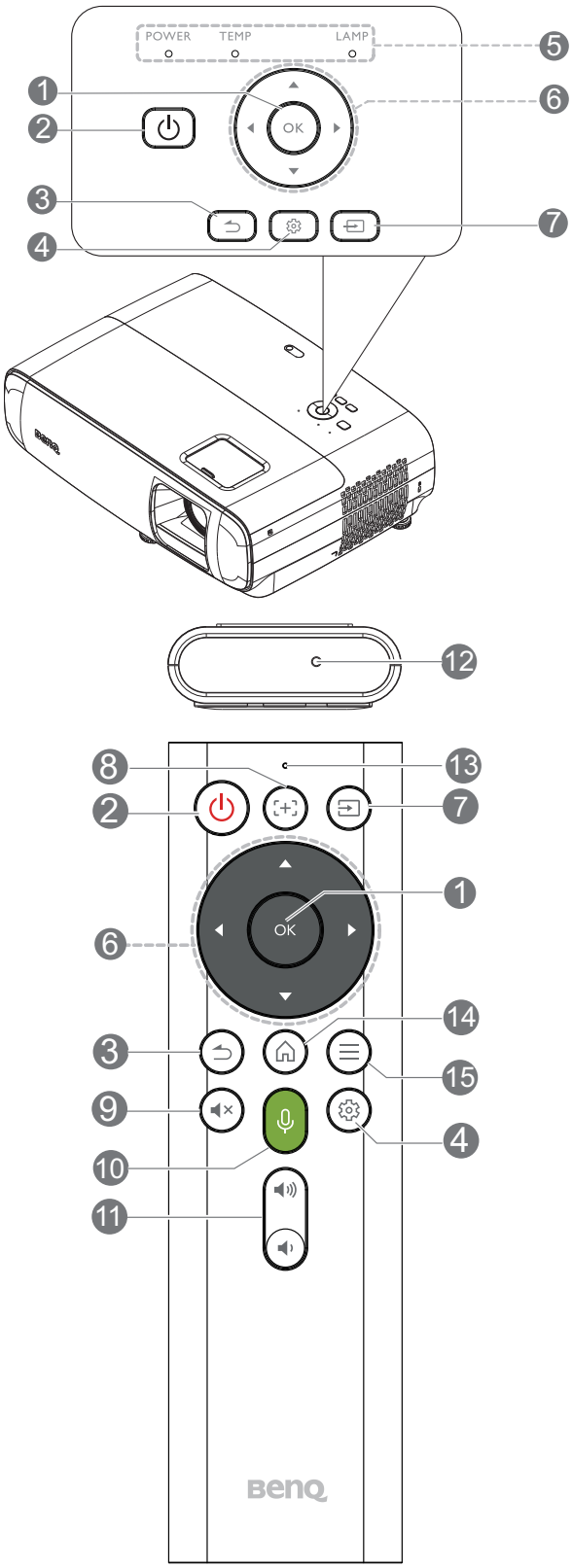
1. Tapa de la lámpara
2. Lente de proyección
3. Pies de ajuste
4. Sensor remoto de infrarrojos
5. Panel de control externo
   (Consulte Controles y funciones en la páina 9.)
6. Sensor de luz
7. Anillo de zoom
8. Anillo de enfoque
9. Ranura para candado antirrobo Kensington
10. Rejilla de ventilación (entrada de aire)
11. Terminal de salida de 12 VCC
    Permite activar dispositivos externos como una pantalla eléctrica, un control de luz, etc.
12. Puerto de control RS-232
13. Puerto USB Mini-B (para actualizaciones de firmware)
14. Puerto USB Tipo A (USB 3.0 controlador/lector de medios 5 V 1,5 A, descarga de firmware)
15. Puerto de entrada HDMI 1 y HDMI 2 (versión 2.0b)
16. Puerto USB Tipo A (USB 2.0 fuente de alimentación de 2,5 A)
17. Puerto de salida SPDIF
18. Conector de salida de audio
19. Conector de alimentación de CA
20. Orificios para instalación en pared
21. Rejilla de ventilación (salida de aire)
22. Barra de seguridad
23. Puerto USB Tipo A (Dongle inalámbrico USB)*
24. Altavoz

* Situado bajo la cubierta de la lámpara. Antes de conectarlo al dongle, retire la cubierta de la lámpara y, después, vuelva a instalarla de nuevo en su posición. No desconecte la alimentación con la cubierta de la lámpara abierta.

Controles y funciones

Proyector y Mando a distancia

Todas las pulsaciones de botones descritas este documento están disponibles en el mando a distancia o en el proyector.



1. **Aceptar**

   Se utiliza para confirmar a selección en el menú **BenQ Launcher**.

2. **Alimentación**

   Apaga y enciende el proyector después de la configuración inicial.

3. **Atrás**

   Se utiliza para volver a la capa anterior.

4. **Ajustes**

   Permite entrar en el menú **Ajustes**.

5. **Luz indicadora ALIMENTACIÓN/Luz de advertencia de TEMPERATURA/Luz indicadora LAMP**
   (Consulte Indicadores en la páina 51.)

6. **Botones de dirección** (▲, ▼, ◀, ▶)*

   Cuando el menú de visualización en pantalla (OSD, On-Screen Display) está activado, estos botones se utilizan como botones de dirección para seleccionar los elementos de menú deseados y para realizar ajustes.

7. **Fuente***

   Muestra la barra de selección de fuente.

8. **Cursor***

   Pulse esta tecla para activa ro desactivar el cursor del ratón.

9. **Silencio***

   Activa y desactiva el audio del proyector.

10. **Botón de voz***

    Pulse y mantenga pulsado el botón de voz para activar el asistente por voz. Mantenga pulsada esta tecla y hable con el micrófono situado en la parte superior del mando a distancia mientras utiliza el asistente de voz.

11. / Teclas de volumen*

    Permiten subir o bajar el volumen del proyector.

12. Micrófono

    Recibe los comandos de voz.

13. Indicador LED

    Parpadea cuando se presiona la tecla o al hacer Sincronización del mando a distancia Bluetooth.

    Pulse **Inicio** y **Menú** en el mando a distancia al mismo tiempo durante al menos 3 segundos hasta que el indicador LED comience a parpadear para realizar la sincronización. Una vez realizada correctamente la sincronización, el indicador LED deja de parpadear.

14. **Inicio***

    Pulse esta tecla para entrar en el menú de Inicio **BenQ Launcher**.

15. **Menú***

    Ejecuta los ajustes relacionados con las Apps al ejecutarse en Todas las aplicaciones.

- No bloquee la lente de forma que interrumpa la proyección, ya que podría provocar que se deforme o sobrecaliente el objeto del bloqueo o incluso provocar un incendio.
- Las teclas con"*" significa que son funcionales cuando el mando a distancia está conectado a **Bluetooth**.

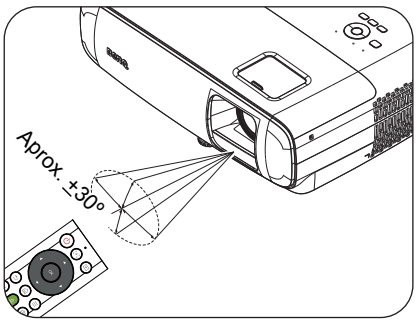
Alcance del mando a distancia

El mando a distancia debe situarse dentro de una distancia de 8 metros (26 pies) y a un ángulo de 30 grados (izquierda u derecha) y 20 grados (hacia arriba y hacia abajo).

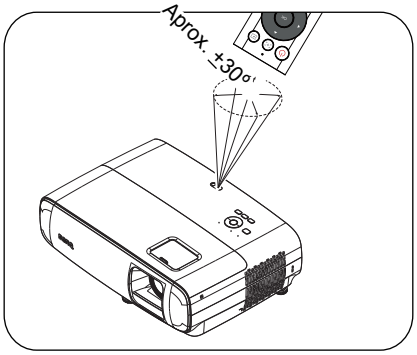
Asegúrese de que no haya ningún obstáculo entre el mando a distancia y los sensores de infrarrojos que pueda obstruir la trayectoria del haz de infrarrojos.

En un entorno completamente abierto, el alcance del mando a distancia Bluetooth será de 5~7 metros. Sin embargo, el alcance del mando a distancia se verá afectado por obstáculos tales como una pared o una señal inalámbrica.

- Utilización del proyector desde la parte delantera



- Utilización del proyector desde la parte superior



Colocación del proyector

Elección de una ubicación

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

• Tamaño y posición de la pantalla

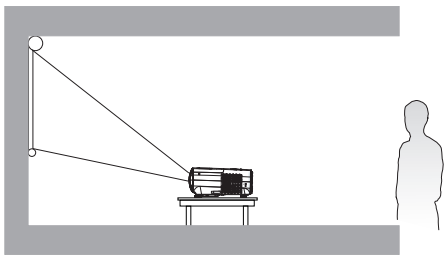
• Ubicación de la toma de corriente eléctrica

• Ubicación y distancia entre el proyector y el resto del equipo

Puede instalar el proyector de las siguientes maneras.

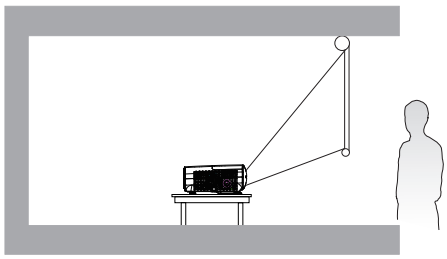
1. **Frontal mesa**

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



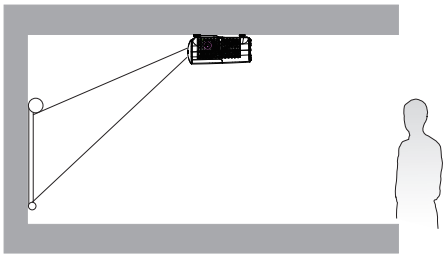
2. **Posterior mesa**

Seleccione esta ubicación para situar el proyector sobre la mesa y detrás de la pantalla. Tenga en cuenta que necesitará una pantalla especial de retroproyección.



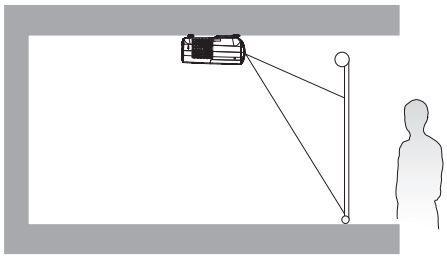
3. **Frontal techo**

Seleccione esta ubicación para colgar el proyector en posición invertida y en frente de la pantalla. Adquiera a su proveedor el kit para instalación en el techo o en la pared para proyectores BenQ para instalar el proyector.



4. **Posterior techo**

Seleccione esta ubicación para colgar el proyector en posición invertida y detrás de la pantalla. Para esta ubicación de instalación, necesitará una pantalla especial de retroproyección y el kit para instalación en el techo o en la pared para proyectores BenQ.



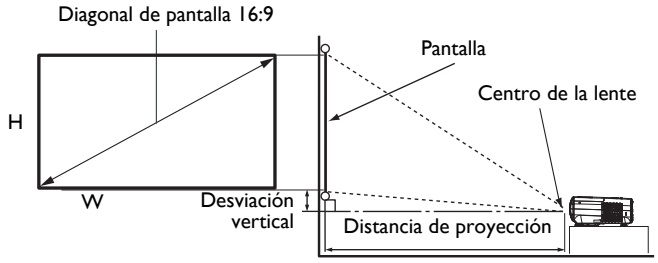
Puede realizar uno de los siguientes pasos para seleccionar **Posición del proyector**:

1. Si es la primera vez que enciende el proyector, el primer paso del asistente de instalación le guiará para seleccionar un ajuste. Consulte Encendido del proyector.
2. Desde la página de Inicio **BenQ Launcher**, vaya a **Configuración > Preferencia > Instalación > Instalación del proyector** y seleccione un ajuste.

Obtener el tamaño de imagen proyectada preferido

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

Dimensiones de proyección



• La relación de aspecto de la pantalla es 16:9 y la imagen proyectada tiene la relación de aspecto 16:9.

Tamaño de la pantalla				Distancia desde la pantalla (mm)			Desviación vertical (mm)
Diagonal		H (mm)	W (mm)	Longitud mínima (zoom máximo)	Media	Longitud máxima (zoom mínimo)	
Pulgada	mm						
30	762	374	664	957	1007	1057	21
40	1016	498	886	1291	1358	1425	28
50	1270	623	1107	1624	1708	1792	35
60	1524	747	1328	1958	2059	2160	41
80	2032	996	1771	2625	2760	2895	55
100	2540	1245	2214	3293	3462	3631	69
120	3048	1494	2657	3960	4163	4366	83
140	3556	1743	3099	4627	4864	5101	97
160	4064	1992	3542	5295	5566	5837	111
180	4572	2241	3985	5962	6267	6572	124
200	5080	2491	4428	6629	6968	7307	138
220	5588	2740	4870	7296	7670	8043	152
250	6350	3113	5535	8297	8722	9146	173
300	7620	3736	6641	9966	10475	10984	207

Por ejemplo, si utiliza una pantalla de 120 pulgadas, la distancia de proyección recomendada es 4.163 mm.

Si la distancia de proyección medida es de 6000 mm, la coincidencia más cercana en la columna "Distancia desde la pantalla (mm)" es de 6267 mm. Si mira a través de esta fila, podrá ver que necesita una pantalla de 180" (aproximadamente 4,6 m).

Montar el proyector

Si va a instalar el proyector, recomendamos que utilice un kit de instalación para proyectores BenQ que se ajuste correctamente y que se asegure de la instalación segura de este.

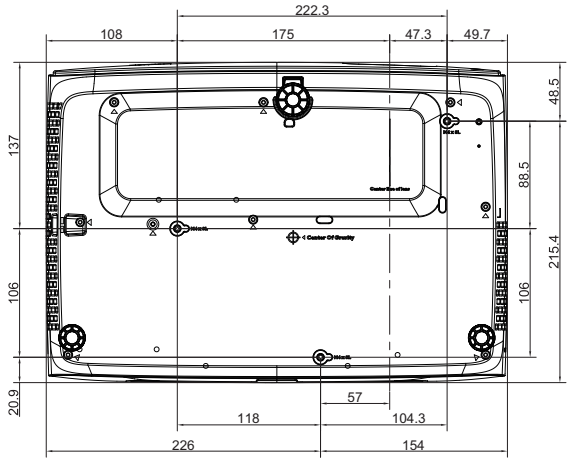
Si utiliza un kit de instalación para proyectores que no son de la marca BenQ, existe el riesgo de que el proyector se caiga debido a un montaje inadecuado por el uso de una guía o tornillos de longitud incorrectos.

Antes de instalar el proyector

- Adquiera un kit de montaje para el proyector BenQ en el mismo lugar donde adquirió dicho proyector.
- BenQ recomienda que adquiera un cable de seguridad compatible con el cierre Kensington y lo conecte de forma segura a la ranura de cierre Kensington del proyector y a la base del soporte de montaje. La función de este cable es secundaria, pero sujetará el proyector si el ajuste a la abrazadera de montaje en el techo se afloja.
- Pida a su distribuidor que le instale el proyector. Si instala el proyector usted mismo, dicho proyector puede caerse y provocar lesiones.
- Lleve a cabo los procedimientos necesarios para evitar que el proyector se caiga , por ejemplo, durante un terremoto.
- La garantía no cubre ningún daño del producto provocado por instalar el proyector con un kit de instalación para proyectores de una marca que no sea BenQ.
- Tenga en cuenta la temperatura ambiente a la que se encuentra el techo o la pared donde está instalado el proyector. Si utiliza un calefactor, la temperatura alrededor del techo o la pared puede ser mayor de lo esperado.
- Lea el manual del usuario del kit de instalación para obtener información sobre el intervalo del par de torsión. Si aprieta con un par de torsión que supere el intervalo recomendado, puede causar daños al proyector y provocar su caída.
- Asegúrese de que la toma de alimentación se encuentra a una altura accesible de forma que pueda apagar el proyector con facilidad.

Diagrama de instalación del soporte para techo o pared

Tornillo para instalación en el techo o la pared: M4
(L máx. = 25 mm; L mín. = 20 mm)

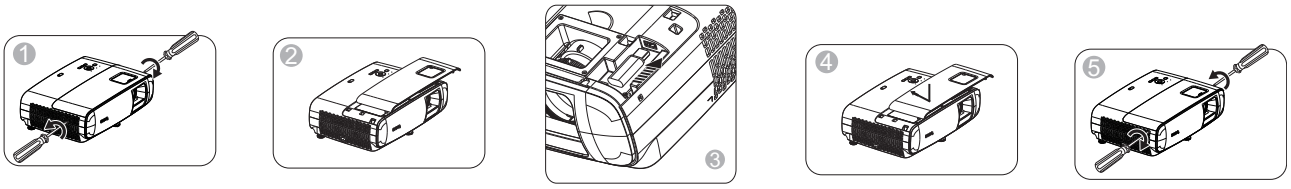


Unidad: mm

Funcionamiento

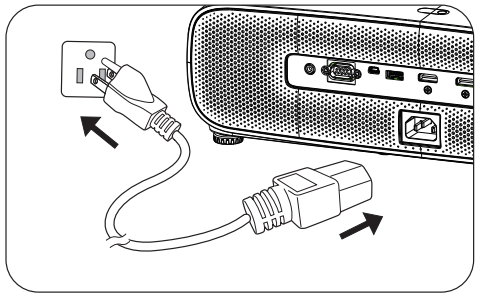
Instalación del dongle inalámbrico USB

Siga las ilustraciones a continuación para instalar el dongle inalámbrico USB. Asegúrese de instalar de nuevo la cubierta de la lámpara después de conectar el dongle inalámbrico USB. No conecte la alimentación con la cubierta de la lámpara
abierta.



Encendido del proyector

1. Conecte el cable de alimentación. Coloque el interruptor (donde esté empotrado) de la toma de corriente eléctrica en la posición de encendido. El indicador de alimentación del proyector se ilumina en color naranja después de aplicar energía.
2. Conexión del dongle inalámbrico USB. Se recomienda encarecidamente conectarlo al puerto oculto del dongle situado debajo de la cubierta de la lámpara. Si lo prefiere, los 2 puertos USB de la vista trasera también son compatibles con el dongle inalámbrico USB.



3. Pulse ⏻ en el proyector o en el mando a distancia para poner en marcha el proyector. El indicador de alimentación parpadea en verde y, una vez encendido el proyector, permanecerá iluminado en ese mismo color.

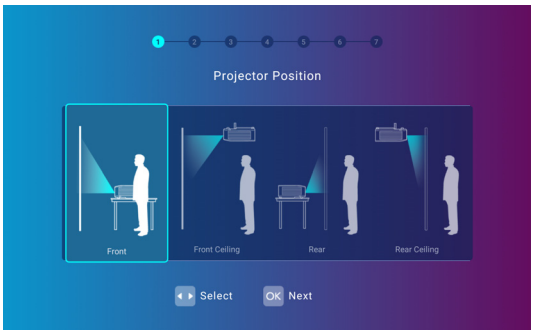
   El procedimiento de encendido demora aproximadamente 30 segundos. Tras el procedimiento de encendido, aparecerá el logotipo de encendido.

   Gire el anillo de enfoque hasta ajustar la nitidez de la imagen (si fuera necesario).
4. Si es la primera vez que enciende el proyector, aparecerá el asistente de configuración que le guiará a través de la configuración del proyector. Si ya lo ha hecho, omita este paso y continúe con el siguiente paso.
   - Utilice los botones de flecha (▲/▼/◄/►) del proyector o del mando a distancia para recorrer los elementos de menú.
   - Utilice **Aceptar** para confirmar el elemento del menú seleccionado.
   - Utilice ⮌ **Atrás** para volver al menú anterior.
   - Utilice ☰ **Menú de Android** en el mando a distancia para saltarse un menú.

Paso 1:

Seleccione **Instalación del proyector**.

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



Paso 2:

Seleccione **Idioma**.



Paso 3:

Configure **Sincronización del mando a distancia**

Pulse ⌂ **Inicio** y ☰ **Menú** en el mando a distancia al mismo tiempo durante al menos 3 segundos hasta que el indicador LED comience a parpadear para realizar la sincronización. Una vez realizada correctamente la sincronización, el indicador LED deja de parpadear.



Paso 4:

Ajuste **Deformación trapezoidal vertical**.



Paso 5:

Configure los ajustes de **Configuración de red inalámbrica** seleccionando la red inalámbrica e introduciendo la contraseña.



Para conectarse a una red inalámbrica oculta, seleccione **Añadir nueva red** e introduzca la **SSID**, la configuración de seguridad y la contraseña de la red.

Paso 6:

Seleccione **Zona horaria**.



Paso 7:

Lea **Política de privacidad** y pulse **Aceptar**.

Ha finalizado el asistente de configuración; ya puede conectar un dispositivo al proyector para proyectar el vídeo. Consulte Conexión en la páina 22 para obtener más información.

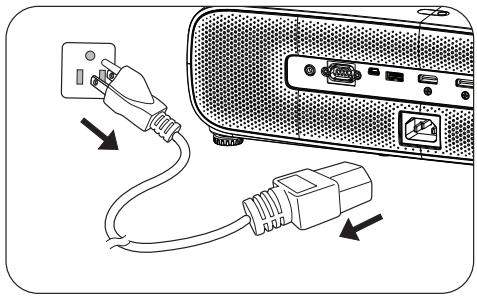


- Utilice los accesorios originales (por ejemplo, el cable de alimentación) para evitar posibles peligros como, por ejemplo, descargas eléctricas e incendios.
- Si el proyector continúa estando caliente por la actividad anterior, pondrá en funcionamiento el ventilador de refrigeración durante aproximadamente 90 segundos antes de encender la lámpara.

- Las capturas de pantalla del asistente para la instalación son solamente de referencia y pueden ser diferentes del diseño real.
- Si la frecuencia o resolución de la señal de entrada excede el intervalo de funcionamiento del proyector, aparecerá el mensaje “Fuera de alcance” . Cambie a una señal de entrada que sea compatible con la resolución del proyector o establezca la señal de entrada en una configuración menor. Consulte Tabla de frecuencias en la páina 55.

Apagado del proyector

1. Pulse ⏻ y aparecerá un mensaje de confirmación. Si no responde en pocos segundos, el mensaje desaparecerá.
2. Pulse ⏻ por segunda vez. El indicador de alimentación parpadeará en naranja, la lámpara de proyección se apagará y los ventiladores continuarán funcionando durante aproximadamente 90 segundos para enfriar el proyector.
3. En cuanto finalice el proceso de enfriamiento, el indicador de alimentación permanecerá encendido en color naranja y los ventiladores se detendrán. Desconecte el cable de alimentación de la salida de alimentación.



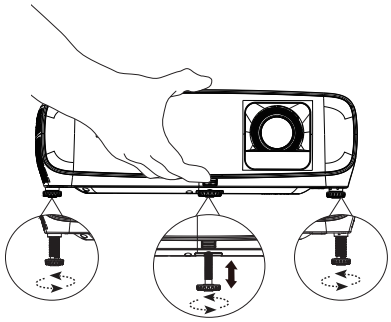
- Para proteger la lámpara, el proyector no responderá a ninguna orden durante el proceso de enfriamiento.
- Evite encender el proyector inmediatamente después de apagarlo, ya que el calor excesivo puede acortar la vida útil de la lámpara.
- La vida útil de la lámpara puede variar en función de las condiciones medioambientales y el uso.

Ajuste de la imagen proyectada

Ajuste del ángulo de proyección

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. Puede enroscar los pies de ajuste para regular perfectamente el ángulo horizontal.

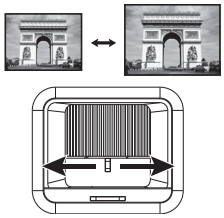
Para replegar los pies, enrosque el pie de ajuste en la dirección contraria.



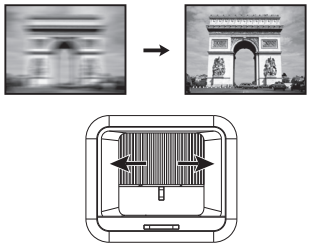
No mire a la lente cuando la lámpara esté encendida. La intensidad de la luz de la lámpara podría dañar la vista.

Ajuste del tamaño y claridad de la imagen

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



Proporcione nitidez a la imagen girando el control 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.

Para ajustar la **Deformación trapezoidal**:

1. Seleccione **Configuración** en **BenQ Launcher** y pulse **Aceptar**, o pulse en el mando a distancia o en el proyector.
2. Seleccione **Pantalla** > **Deformación trapezoidal** y presione **Aceptar**.
3. Deshabilite el ajuste **Deformación trapezoidal automática**.
4. Seleccione **Deformación trapezoidal** y pulse **Aceptar**.



- Para corregir la deformación trapezoidal en la parte superior de la imagen, utilice ▼ en el mando a distancia.
- Para corregir la deformación trapezoidal en la parte inferior de la imagen, utilice ▲ el mando a distancia.
- Para volver a los ajustes predeterminados de deformación trapezoidal, pulse el botón ☰ en el mando a distancia

Solamente podrá realizar estos ajustes si la función deformación trapezoidal está desactivada en el menú Instalación. Consulte Deformación trapezoidal en la páina 40.

5. Cuando haya terminado de ajustar la distorsión trapezoidal, pulse ⮌ para guardar los cambios y volver al menú anterior, o pulse ⌂ para guardar los cambios y volver a la pantalla de inicio directamente.

BenQ Launcher

BenQ Launcher es el sistema operativo del proyector, que le permite proyectar de forma inalámbrica, reproducir archivos multimedia o aplicaciones de streaming (reproducción directa), así como ajustar la configuración del proyector.

Utilice el mando a distancia para controlar las funciones **BenQ Launcher**. Las teclas del panel de control del proyector se limitan a controlar las funciones del proyector.

Página de inicio BenQ Launcher.

Cuando el proyector no está proyectando una imagen desde una fuente conectada, se mostrará **BenQ Launcher** por defecto. Si el proyector está proyectando desde una fuente, puede volver a la página de inicio **BenQ Launcher** pulsando ⌂ o ⮌.



La pantalla real puede variar en función de la versión del firmware de **BenQ Launcher**.

La página de inicio de **BenQ Launcher** ofrece las siguientes características:

- **Proyección inalámbrica**: proporciona instrucciones sobre cómo proyectar de forma inalámbrica a través de dispositivos iOS/Android o un ordenador portátil/PC.
- **Barra de estado**: muestra el estado de la conexión, la fecha y la hora.
- **Lista de fuentes**: selecciona la fuente de entrada para **USB**, **HDMI1** o **HDMI2**.
- **Accesos directos de aplicaciones**: accesos rápidos al mercado de aplicaciones **Aptoide**, app **WPS Office** y otras aplicaciones.
- **Ajustes**: accede a los menús **General**, **Pantalla** y **Preferencia**.

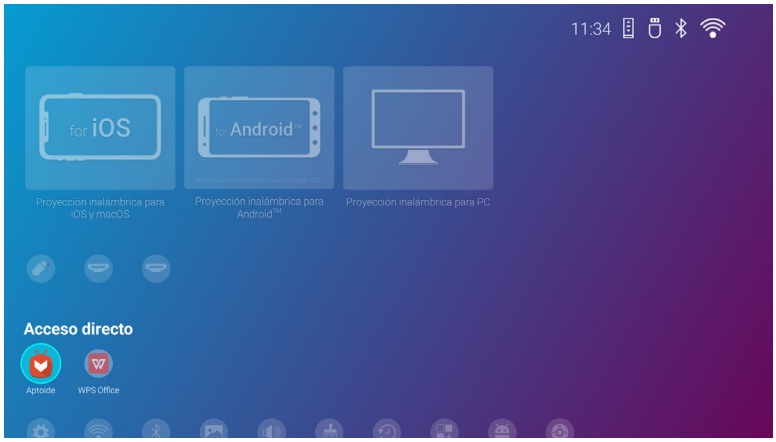
Navegación en la página de Inicio BenQ Launcher

1. Desde la página de inicio **BenQ Launcher**, pulse ▲/▼/◄/► en el mando a distancia para seleccionar la función deseada y pulse **Aceptar**.
2. Siga las instrucciones en pantalla para realizar otras operaciones.

Utilización de los accesos directos de la aplicación

Pulse el botón abajo ▼ en la página de Inicio **BenQ Launcher** para acceder a la sección de accesos directos de la aplicación, que muestra el mercado de aplicaciones **Aptoide** preinstalado para las aplicaciones de streaming, la app **WPS Office**, así como el resto de aplicaciones instaladas en el proyector. Es posible que aparezcan otras aplicaciones predeterminadas dependiendo de la configuración del idioma.

Para acceder a todas las aplicaciones instaladas en el proyector, consulte Todas las aplicaciones en la páina 36. Para obtener más información sobre cómo reordenar los accesos directos, consulte Pantalla de inicio en la páina 42.



Utilización del Asistente de Voz

Pulse y mantenga pulsado el botón de voz para activar el asistente por voz. Mantenga pulsada esta tecla y hable con el micrófono situado en la parte superior del mando a distancia mientras utiliza el asistente de voz.



Utilizar Configuración de BenQ Launcher

Seleccione **Configuración** desde la página de Inicio **BenQ Launcher** para acceder a los menús **General**, **Pantalla** y **Preferencia**.



La pantalla real puede variar en función de la **BenQ Launcher** versión del firmware.

Para obtener más información sobre **Configuración** consulte Navegación en el menú Configuración en la páina 34.

Introducción de texto

Varios menús de **BenQ Launcher** requieren que se introduzca texto. Para introducir texto en un campo de texto:

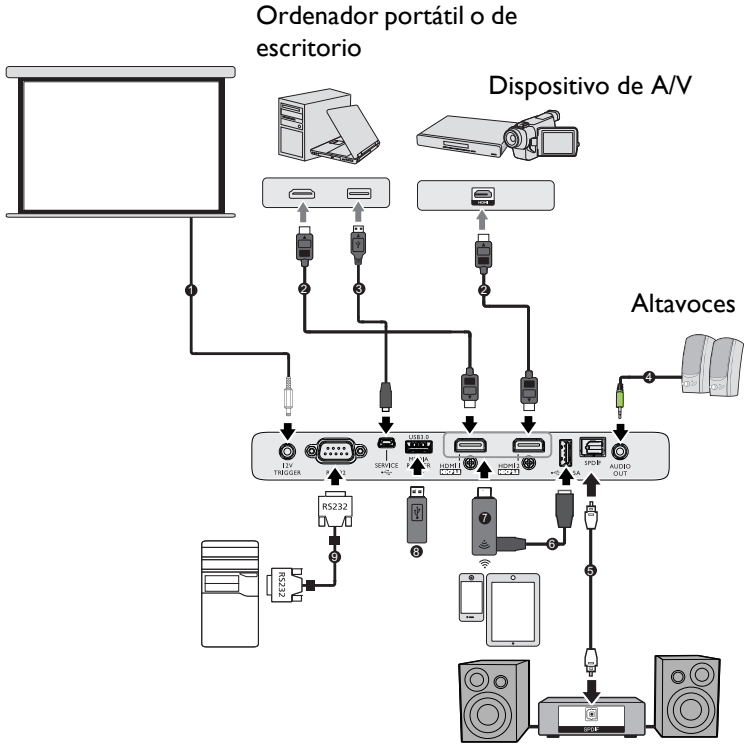
1. Seleccione el campo de texto en el que desea introducir el texto.
2. Pulse **Aceptar**, y aparecerá un teclado alfanumérico completo en la pantalla.
3. Pulse ▲/▼/◄/► en el mando a distancia para navegar por el teclado y pulse **Aceptar** para seleccionar la letra/tecla/símbolo que desee introducir en el campo de texto.
4. Pulse ⮌ en cualquier momento para salir del teclado.

Los tipos de teclado reales pueden variar en función de la configuración del idioma. Consulte Preferencia en la páina 42 para obtener más información.

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.



1	Activador de 12 V para el control de la pantalla
2	Cable HDMI
3	Cable USB (mini-B a tipo A)
4	Cable de audio
5	Cable SPDIF
6	Conexión del cable USB (tipo A a Micro-B) al puerto de alimentación de la llave inalámbrica HDMI
7	Llave inalámbrica HDMI
8	Dispositivo de almacenamiento USB para lector de medios y actualización de firmware
9	Cable RS232

- En las conexiones anteriores, algunos de los cables pueden no incluirse con el proyector (consulte la sección Contenido del paquete en la páina 7). Se pueden adquirir en tiendas de electrónica.
- Las ilustraciones de conexión solamente sirven de referencia. Los conectores de conexión disponibles en la parte posterior del proyector varían según el modelo del mismo.
- Muchos equipos portátiles no activan el puerto de vídeo externo al conectarlos a un proyector. Se suele utilizar una combinación de teclas, como FN + tecla de función, con un símbolo de monitor para encender o apagar la pantalla. Pulse FN y la tecla de función a la vez. Consulte la documentación del ordenador portátil para conocer la combinación de teclas correspondiente.
- Si la imagen de vídeo seleccionada no se muestra después de que el proyector se apague 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.
- El altavoz integrado se silenciará cuando el conector SALIDA DE AUDIO se esté utilizando.
- Compruebe la velocidad en baudios de su ordenador a 9600 para que pueda conectar el proyector utilizando un cable RS-232 adecuado.

Conexiones inalámbricas

Conexión del proyector a una red inalámbrica

Antes de poder proyectar de forma inalámbrica a través del proyector, primero debe conectar el proyector a una red inalámbrica. Para conectar el proyector a una red inalámbrica o para cambiar de red inalámbrica:

Si ya ha conectado el proyector a una red inalámbrica durante el asistente de instalación, puede saltarse los pasos de esta sección.

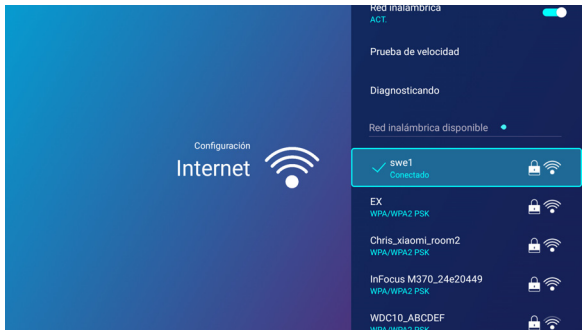
1. Encienda el proyector (consulte Encendido del proyector en la páina 14).
2. En la interfaz de la página de inicio **BenQ Launcher**, seleccione **Configuración de red inalámbrica** y pulse **Aceptar** para acceder a la configuración inalámbrica.



3. Seleccione **Red inalámbrica** y pulse **Aceptar** para habilitar la red inalámbrica.



4. Seleccione la **SSID** para la AP inalámbrica que desea conectar y pulse **Aceptar**.

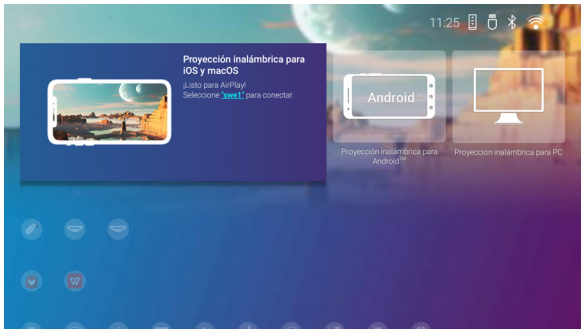


- Se recomienda encarecidamente utilizar la frecuencia 5G para obtener un mejor rendimiento.
- Para conectarse a una red inalámbrica oculta, seleccione **Añadir nueva red** e introduzca la **SSID**, la configuración de seguridad y la contraseña de la red.
- La lista de las redes inalámbricas disponibles se actualizará cada 10 segundos. Si la SSID deseada no aparece, espere a que se actualice.

5. Si selecciona una **SSID** segura por primera vez, aparecerá una ventana que le pedirá que introduzca la contraseña correspondiente. Utilice el teclado para introducir la contraseña. Después de introducir la contraseña, seleccione **Siguiente** y el proyector se conectará automáticamente.

- La contraseña se almacenará en la memoria del proyector. En el futuro, si selecciona la misma SSID de nuevo, no se le pedirá que introduzca una contraseña a menos que haya borrado la SSID de la memoria del proyector.
- Si la contraseña se escribe incorrectamente, puede seleccionar entre **Volver a intentarlo** para volver al teclado virtual o **Ver redes disponibles** volver a la lista de SSID.

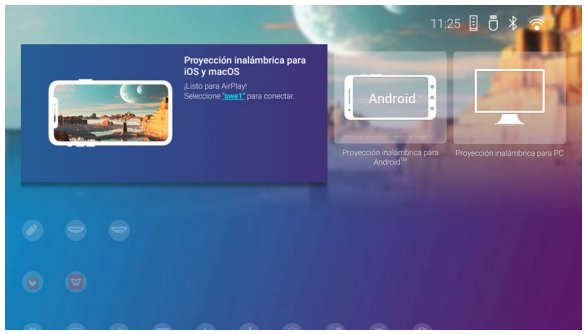
6. Una vez que se haya conectado correctamente a la AP inalámbrica, aparecerá un icono de conexión inalámbrica en la esquina superior derecha de la interfaz **BenQ Launcher**. Ahora puede conectar sus dispositivos de forma inalámbrica al proyector para proyectar vídeos.



Proyección inalámbrica para iOS y macOS®

Para conectar un dispositivo iOS al proyector y proyectar vídeo a través de AirPlay:

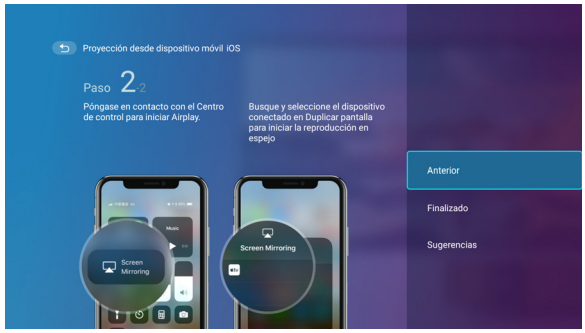
1. En la interfaz de la página de inicio **BenQ Launcher**, seleccione **Proyección inalámbrica para iOS y macOS** y pulse **Aceptar**.



2. En el menú inalámbrico de su dispositivo móvil iOS, conéctese a la red inalámbrica que se muestra en la pantalla **Proyección inalámbrica para iOS y macOS** y, a continuación, seleccione **Siguiente**.

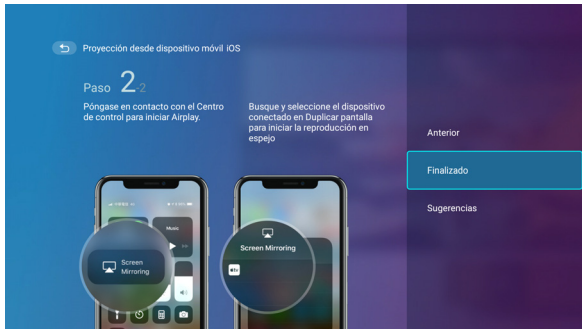


3. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla **Proyección inalámbrica para iOS y macOS** para proyectar la pantalla de su dispositivo iOS a través de AirPlay.



4. Seleccione **Finalizado** en el menú **Proyección inalámbrica para iOS y macOS** para terminar el tutorial y volver a la pantalla de inicio.

Una vez que haya terminado de proyectar, desactive AirPlay en su dispositivo iOS para finalizar la conexión.



Proyección inalámbrica para Android™

Para conectar un dispositivo Android™ al proyector y proyectar vídeo:

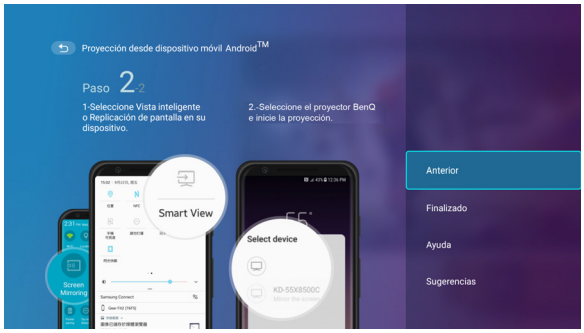
1. En la interfaz de la página de inicio **BenQ Launcher**, seleccione **Proyección inalámbrica para Android™** y pulse **Aceptar**.



2. En el menú inalámbrico de su dispositivo móvil Android, conéctese a la red inalámbrica que se muestra en la pantalla **Proyección inalámbrica para Android™** y, a continuación, seleccione **Siguiente**.

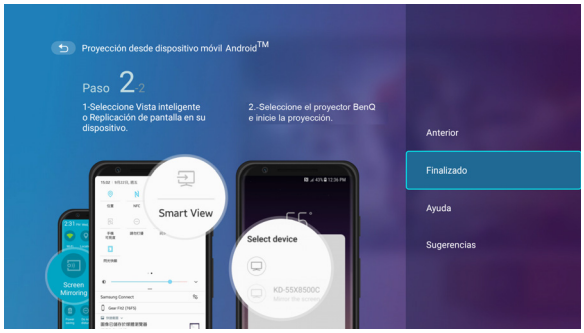


3. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla **Proyección inalámbrica para Android™** para proyectar la pantalla de su dispositivo Android.



4. Seleccione **Finalizado** en la pantalla **Proyección inalámbrica para Android™** ara terminar el tutorial y volver a la pantalla de inicio.

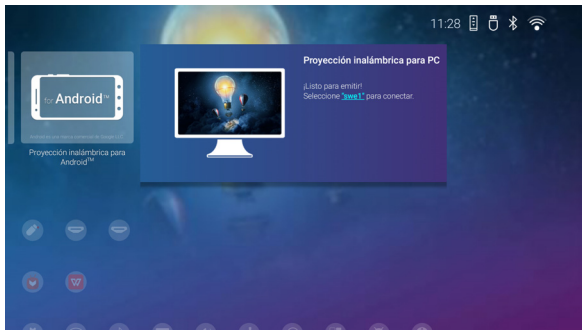
Una vez que haya terminado de proyectar, desactive la transmisión inalámbrica en su dispositivo iOS para finalizar la conexión.



Proyección inalámbrica para PC

Para conectar un PC al proyector y proyectar vídeo.

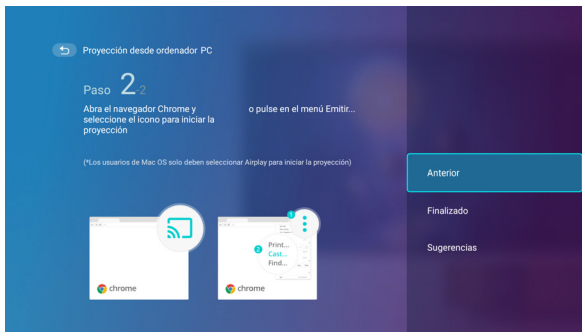
1. En la interfaz de la página de inicio **BenQ Launcher**, seleccione **Proyección inalámbrica para PC** y pulse **Aceptar**.



2. En el menú de su PC, conéctese a la red inalámbrica que se muestra en la pantalla **Proyección inalámbrica para PC** y, a continuación, seleccione **Siguiente**.

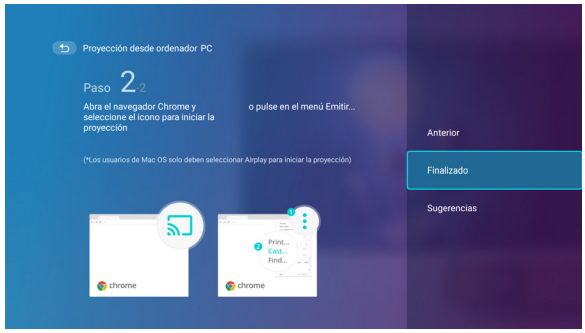


3. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla **Proyección inalámbrica para PC** para proyectar la pantalla de su PC.



4. Seleccione Finalizado el menú **Proyección inalámbrica para PC** para terminar el tutorial y volver a la pantalla de inicio.

Una vez que haya terminado de proyectar, desactive la transmisión inalámbrica en su PC para finalizar la conexión.



Punto de acceso inalámbrico

En situaciones en las que el proyector está fuera del alcance de una red inalámbrica (por ejemplo, durante una acampada), puede configurar el proyector para que actúe como un punto de acceso inalámbrico para crear una red cerrada para que los dispositivos se conecten directamente al proyector a través de una conexión inalámbrica y así poder proyectar archivos desde su almacenamiento local.

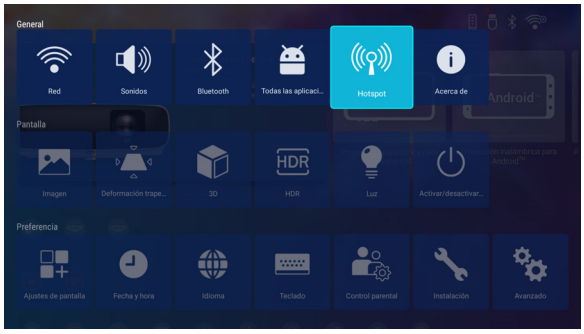
El proyector no tendrá acceso a Internet mientras esté en el modo de punto de acceso inalámbrico.

Para crear un punto de acceso inalámbrico:

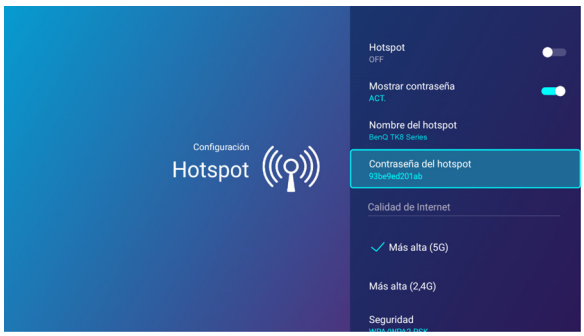
1. En la interfaz de la página de inicio **BenQ Launcher**, seleccione **Configuración** y pulse **Aceptar**.



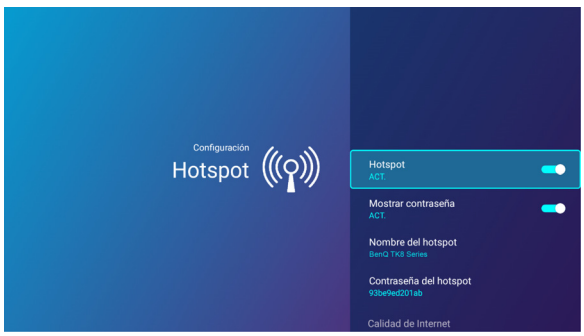
2. Seleccione **Hotspot** y pulse **Aceptar**.



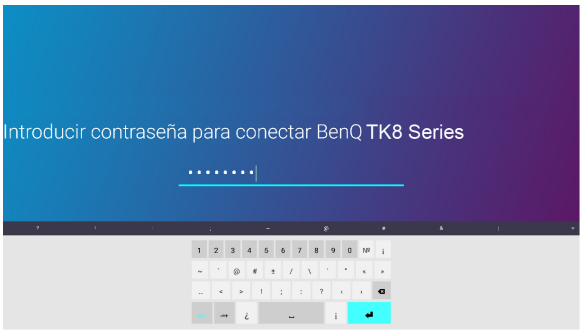
3. (Opcional) Seleccione **Contraseña del hotspot** y pulse **Aceptar** para cambiar la contraseña del punto de acceso Wi-Fi.



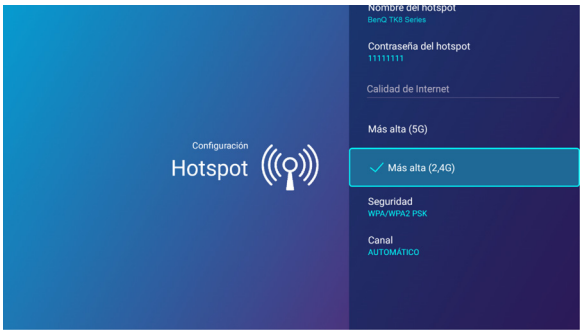
4. Seleccione **Hotspot** y pulse **Aceptar** para habilitar el punto de acceso Wi-Fi.



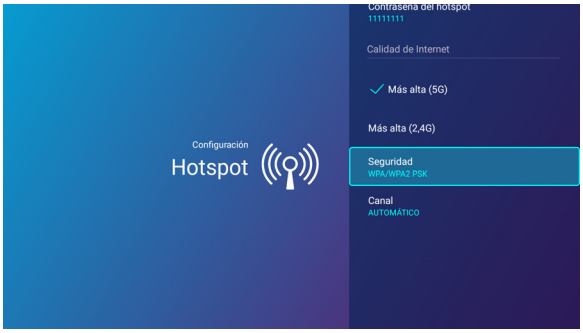
5. Una vez habilitado el punto de acceso inalámbrico, utilice el nombre que aparece en el campo **Nombre del hotspot** como SSID al que conectarse desde el menú inalámbrico de su dispositivo móvil y habilite **Mostrar contraseña** para utilizar la contraseña que aparece en el campo **Contraseña del hotspot** como contraseña de conexión.



6. Si el dispositivo no encuentra el punto de acceso, seleccione **2,4 G** bajo el menú **Calidad de Internet**.

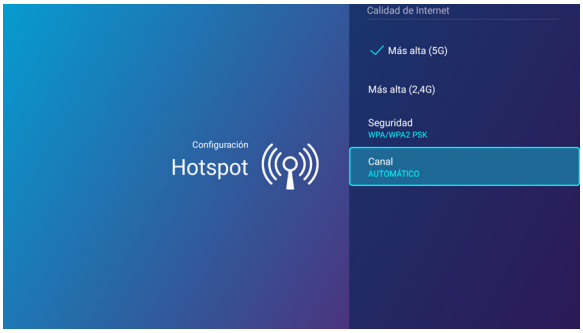


7. Seleccione **Seguridad** y pulse **Aceptar** para cambiar la configuración de seguridad.



8. Seleccione **Canal** y pulse **Aceptar** para elegir el mejor canal inalámbrico.

Una vez configurado el punto de acceso inalámbrico, siga las instrucciones de conexión correspondientes descritas en las secciones anteriores para conectarse directamente al proyector y proyectar vídeo.



Conexiones Bluetooth

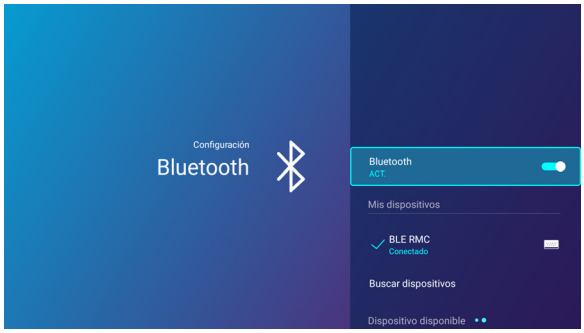
Conexión a un altavoz o auriculares con función Bluetooth para emitir el audio directamente y obtener un mejor sonido, especialmente en exteriores.

Sincronización/conexión a un altavoz o auriculares Bluetooth

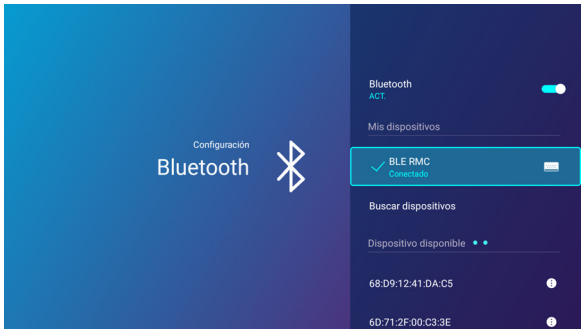
La sincronización es el proceso mediante el cual el proyector crea una conexión con un altavoz o auriculares Bluetooth por primera vez. Una vez que ambos dispositivos se hayan sincronizado correctamente, cada dispositivo tendrá la información de sincronización del dispositivo correspondiente almacenada internamente y ambos podrán conectarse automáticamente cuando se encuentren dentro de una distancia inferior a 8 metros entre sí y la función Bluetooth esté activada en el proyector.

Para sincronizar el proyector a un altavoz o auriculares Bluetooth:

1. Entre en **Configuración**.
2. Seleccione **Bluetooth** y pulse **Aceptar**.
3. Habilite **Bluetooth**.
4. Active el modo de sincronización Bluetooth en el altavoz o los auriculares.



5. Seleccione el altavoz o los auriculares en la lista Dispositivos disponibles y, en el menú de configuración de Bluetooth, pulse **Aceptar**.
6. Cuando el proyector y el altavoz o los auriculares se hayan conectado correctamente, la lista de dispositivos del menú de configuración de Bluetooth aparecerá marcada con la etiqueta **Conectado**, y ya podrá emitir el audio desde el proyector al altavoz o los auriculares.



Una vez que haya sincronizado correctamente el proyector con el altavoz Bluetooth, la información de sincronización se almacenará en ambos dispositivos y se establecerá automáticamente una conexión cuando la función Bluetooth esté habilitada en ambos dispositivos y se encuentren dentro de una distancia correcta.

Finalización de la conexión Bluetooth

Si desea desconectar un altavoz o auriculares del proyector y conectar otro altavoz o auriculares, siga los pasos indicados a continuación:

1. Entre en **Configuración**.
2. Seleccione **Bluetooth** y pulse **Aceptar**.
3. Seleccione el altavoz o los auriculares ya conectados de la lista **Dispositivo disponible** en el menú **Bluetooth** y pulse **Aceptar**.
4. Confirme que desea desconectar el altavoz o los auriculares del proyector.
5. Active el modo de sincronización Bluetooth en el nuevo altavoz o auriculares.

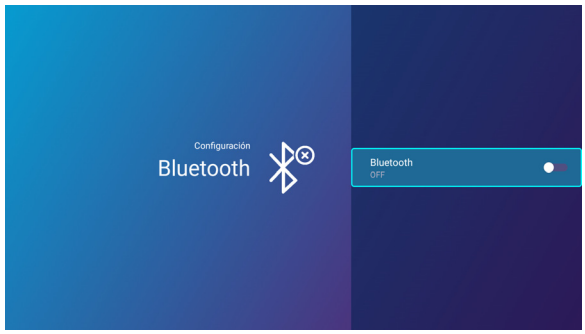
6. Seleccione el altavoz o los auriculares ya conectados de la lista **Dispositivo disponible** en el menú de configuración **Bluetooth** y pulse **Aceptar**.

- Si no puede encontrar el altavoz o los auriculares en la lista de dispositivos Bluetooth en el primer intento, asegúrese de que el modo de sincronización está activado en el dispositivo y, a continuación, seleccione Buscar dispositivos en el menú de configuración de Bluetooth para reiniciar el proceso de búsqueda.
- El proyector no se puede utilizar como altavoz Bluetooth.

Desactivar el altavoz o los auriculares Bluetooth

Para desactivar la función Bluetooth en el proyector de modo que ya no emita su audio a un altavoz o auriculares independientes:

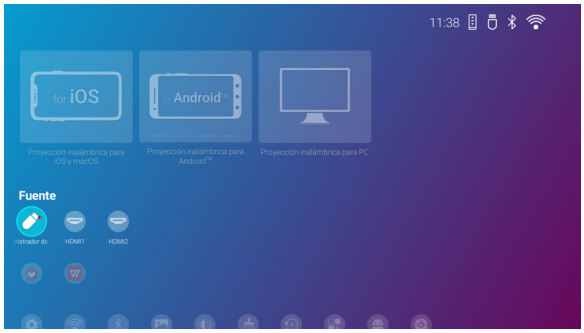
1. Entre en **Configuración**.
2. Seleccione **Bluetooth** y pulse **Aceptar**.
3. Seleccione **Bluetooth** y pulse **Aceptar** para deshabilitar Bluetooth.



Conexiones USB

La fuente USB le permite acceder a imágenes, vídeos y archivos de audio para su proyección a través de una memoria interna o una unidad de memoria externa USB.

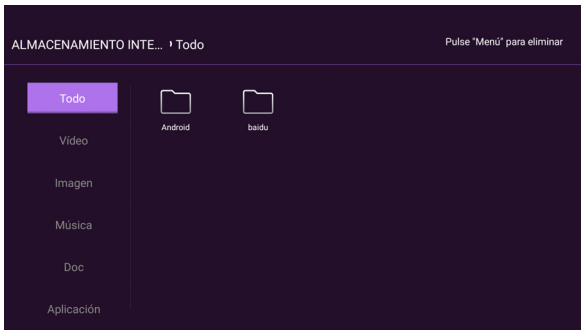
Para acceder a la fuente **USB** en la página de inicio **BenQ Launcher** pulse el botón abajo ▼ en el mando a distancia y, a continuación, seleccione **USB**.



Seleccione **Unidad extraíble** o **Almacenamiento interno**.



Cada selección tiene un subdirectorio que incluye los archivos para cada una de las siguientes categorías: **Todos**, **Vídeo**, **Imagen**, **Música**, **Doc:** y **Aplicaciones**.



Presentar desde un lector de medios

El puerto USB del proyector le permite explorar los archivos de imagen y documentos almacenados en una unidad flash USB conectada al proyector. Esta funcionalidad permite que se pueda prescindir de un ordenador.

Formatos de archivos admitidos

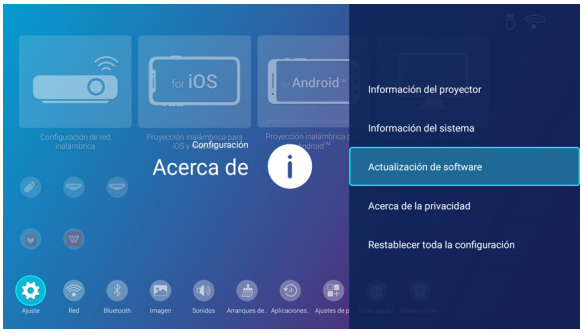
Formato de vídeo	Formato de audio	Formato de las fotografía
• MPEG1 • MPEG4 • H.263 • JPEG con movimiento	• MPEG1/2 Capa 1 • MPEG1/2 Capa 2 • FLAC	• JPEG de línea de base • JPEG progresivo • PNG sin entrelazado • PNG entrelazado • BMP

Actualización del software

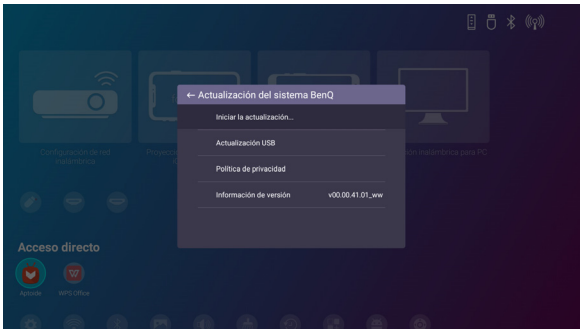
Se recomienda a los usuarios que actualicen su proyector con la última versión del firmware para optimizar la experiencia del usuario. El proyector utiliza actualizaciones Over-the-Air (OTA) o actualizaciones USB para instalar el archivo de actualización de forma inalámbrica.

Para realizar ala actualización mediante Internet:

1. Vaya al menú **Configuración** > **General** > **Acerca de** > **Actualización del software** y pulse **Aceptar**.



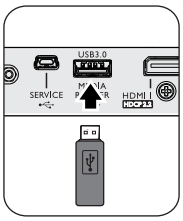
2. Seleccione **Actualizar** y pulse **Aceptar**.
3. Seleccione **DESCARGAR** para descargar el archivo actualizado.
4. Una vez finalizada la descarga, el proyector se reiniciará automáticamente. No apague ni desenchufe el proyector antes de que haya terminado de actualizarse y vuelva a aparecer **BenQ Launcher** en la pantalla.

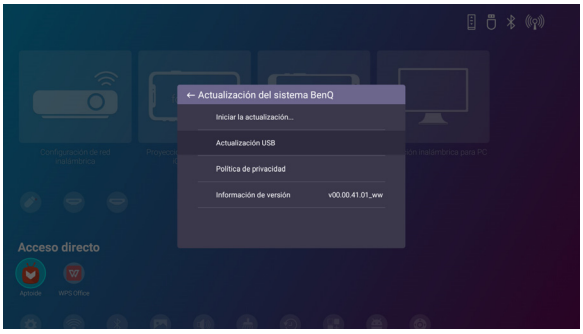


Si selecciona **CANCELAR** cuando aparece el mensaje de actualización del sistema, aparecerá un punto rojo en la parte superior derecha del menú **Configuración** > **General** > **Acerca de** como recordatorio de que hay una nueva versión de firmware disponible en el servidor BenQ OTA. Los usuarios pueden utilizar la función **Actualización del software** > **Actualizar** en el menú **Ajustes** > **General** > **Acerca de** para actualizar el sistema en cualquier momento.

Actualización del software mediante la unidad USB externa:

1. Descargue la última versión del firmware desde el sitio web de BenQ.
2. El nombre del archivo será: update_signed.zip. Descomprima el archivo y guarde el firmware en la unidad USB.
3. Conecte la unidad USB en el puerto USB 3.0.
4. Vaya a **Configuración** > **General** > **Acerca de** > **Actualización del software** y pulse **Aceptar**.
5. Seleccione **Actualización USB** para seleccionar **ACT.**.
6. Durante el proceso de actualización, por favor, matenga encendido hasta que termine la actualización.
7. Cuando vea este mensaje, la actualización de firmware ha terminado.



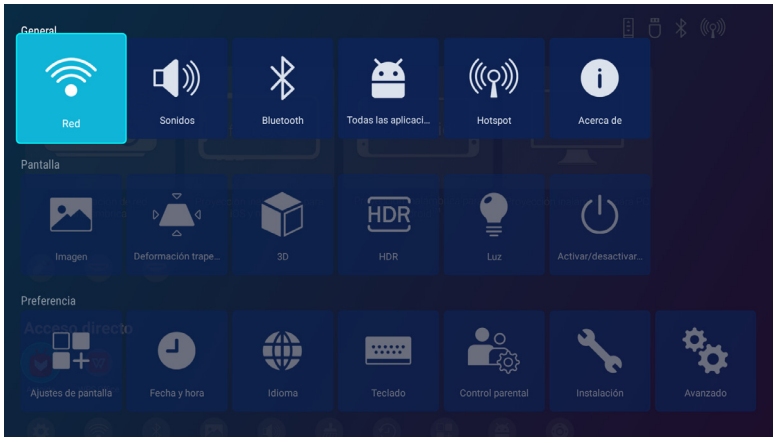


Navegación en el menú Configuración

Para permitirle realizar varios ajustes o configuraciones en el proyector, sus conexiones inalámbricas y la imagen proyectada, **BenQ Launcher** dispone de un menú **Configuración**. Para acceder al menú **Configuración**, pulse ⚙ o seleccione **Configuración** desde la página de inicio **BenQ Launcher**.



A continuación verá el menú **Configuración**:



Navegación en el menú Configuración

Para acceder a los diferentes menús de configuración:

• Utilice los botones de dirección (◄/►) para desplazarse por los principales menús de configuración.

• Utilice **Aceptar** para seleccionar el menú deseado.

Configuración de los diferentes componentes de un menú:

• Utilice los botones de desplazamiento (▲/▼) para dirigirse al elemento que desea configurar.

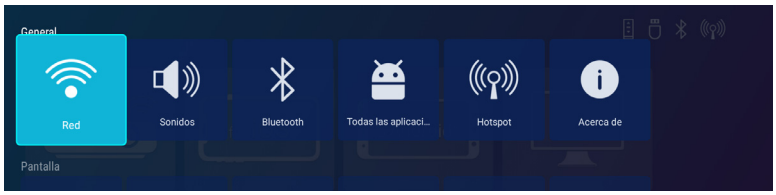
• Utilice los botones de dirección (◄/►) para cambiar entre las opciones disponibles.

• Utilice **Aceptar** para habilitar/deshabilitar opciones o seleccionar opciones del menú secundario.

• Utilice el botón volver ⮌ para volver al menú principal de configuración.

• Utilice el botón de inicio ⌂ para volver a la página de inicio **BenQ Launcher**.

General



Red	• **Configuración de red inalámbrica**: Habilita **Configuración de red inalámbrica** para el proyector. Consulte Conexión del proyector a una red inalámbrica en la páina 23. • **Prueba de velocidad**: Comprueba la velocidad de la conexión a Internet del proyector. • **Diagnosticando**: Diagnostica el estado de la conexión a Internet del proyector. • **Lista de SSID**: Enumera los puntos de acceso inalambricos disponibles a los que se puede conectar el proyector. Consulte Conexión del proyector a una red inalámbrica en la páina 23. • **Lista de SSID** solamente está disponible cuando se habilita **Configuración de red inalámbrica**. • Para conectarse a una **Configuración de red inalámbrica** oculta, seleccione **Añadir nueva red** e introduzca el SSID, la configuración de seguridad y la contraseña de la red.
Sonidos	• **Modo de sonido**: Utiliza tecnología de mejora de sonido, que incorpora algoritmos de ondas para ofrecer excelentes efectos de graves y agudos y proporcionarle una experiencia de audio cinematográfica envolvente. Se proporcionan los siguientes modos de sonido preestablecidos: **Estándar**, **Cine**, **Música**, **Juegos**, **Deporte** y **Usuario**. El modo **Usuario** le permite personalizar la configuración de sonido. Al seleccionar el modo **Usuario**, puede realizar ajustes manuales con la función **Ajuste del modo Usuario**. Si está activada la función **Silencio**, ajustar el menú **Sonidos** desactivará la función **Silencio**. • **Ajuste del modo Usuario**: seleccione las bandas de frecuencia que desee (100 Hz, 300 Hz, 1 kHz, 3 kHz y 10 kHz) para ajustar los niveles según sus preferencias. Los ajustes aquí seleccionados definen el modo **Usuario**. • **Silencio**: permite desactivar temporalmente el sonido. • **Volumen**: permite ajustar el nivel de sonido. • **Conmut. I/D**: Cambia los canales de audio izquierdo/derecho. • **SPDIF**: Habilita o deshabilita S/PDIF. • **Encender/apagar tono de timbre**: permite activar o desactivar el tono de timbre cuando el proyector se encuentra en el proceso de arranque y apagado. La única forma de cambiar **Encender/apagar tono de timbre** es establecer **ACT.** o **DESACT.** aquí. El establecimiento del silencio del sonido o del cambio del nivel de sonido no afectará a **Encender/apagar tono de timbre**. • **Restablecer ajustes de audio**: permite devolver los valores predeterminados de fábrica de todos los ajustes realizados para el menú **Sonido**.

Bluetooth	• **Bluetooth**: Habilita la función Bluetooth en el proyector, permitiendo así al proyector emitir su audio a un altavoz o auriculares Bluetooth. • **Buscar dispositivos**: Selecciona el altavoz o los auriculares de la lista **Dispositivo disponible**. • **Dispositivo disponible**: Enumera los dispositivos Bluetooth disponibles con los cuales puede sincronizarse y conectarse el proyector. Seleccione Buscar dispositivos si desea actualizar la lista de dispositivos. **Dispositivo disponible** solamente está disponible cuando se habilita **Bluetooth**.
Todas las aplicaciones	Acceda a todas las aplicaciones que se han instalado en el proyector. Pulse **Aceptar** para activar la aplicación. Pulse ☰ para acceder a más opciones, tal como se indica a continuación: • **Abrir**: Pulse **Aceptar** para ejecutar la aplicación seleccionada. • **Configuración de permisos**: Pulse **Aceptar** para acceder a la configuración de permisos de la aplicación seleccionada. • **Desinstalar**: Pulse **Aceptar** para desinstalar la aplicación seleccionada.
Hotspot	• **Hotspot**: Habilita o deshabilita el punto de conexión. Consulte Punto de acceso inalámbrico en la páina 28. • **Mostrar contraseña**: Permite o no mostrar la contraseña de la zona activa del punto de acceso del proyector cuando **Seguridad** está configurada en WPA/WPA2 PSK. • **Nombre del hotspot**: Muestra el nombre del punto de acceso inalámbrico del proyector, que aparece en la lista de redes inalámbricas de los dispositivos que desean conectarse directamente al proyector. • **Contraseña del hotspot**: Muestra u oculta Contraseña del hotspot. • **Calidad de Internet**: Ajusta la frecuencia a 5 G o 2,4 G. • **Seguridad**: Pulse **Aceptar** para elegir el tipo de seguridad. • **Canal**: Pulse **Aceptar** para seleccionar el mejor acceso inalámbrico.
Acerca de	• **Información del proyector**: Muestra información sobre el estado actual del proyector, incluidas las opciones **Fuente**, **Modo de imagen**, **Rango dinámico**, **Resolución**, **Sistema de color**, **Espectro de color**, **Tiempo de uso de la luz**, **Formato de 3D**, **Versión del sistema**, **Versión de BenQ Launcher** y **Código de servicio** actuales. • **Información del sistema**: Muestra información sobre el hardware/software del proyector, incluidas las opciones **Versión de Android**, **Almacenamiento interno** y **Dirección MAC**. • **Actualización del software**: Consulte Actualización del software en la páina 33. • **Acerca de la privacidad**: Muestra el anuncio de privacidad de BenQ. • **Restablecer config.**: Restablece todos los valores predeterminados de fábrica.

Cuando el icono de QOTA aparece en la página de inicio **BenQ Launcher** indica que hay una versión más reciente del firmware del proyector disponible. En este caso, los usuarios pueden hacer clic en este icono para iniciar la actualización del firmware. El icono de QOTA desaparecerá una vez que el proyector se actualice con la última versión del firmware. Consulte Actualización del software en la páina 33.

Pantalla

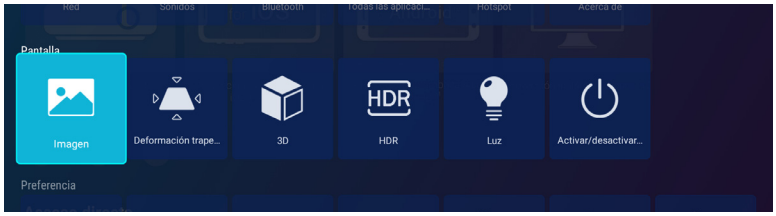


Imagen	**Modo de imagen** El proyector está configurado con varios modos de imagen para que pueda elegir el que mejor se ajuste al entorno de funcionamiento y al tipo de imagen de la señal de entrada. • **Brillante**: maximiza el brillo de la imagen proyectada. Este modo es adecuado para entornos en los que se necesita un brillo realmente alto, por ejemplo, si se utiliza el proyector en habitaciones con buena iluminación. • **Salón**: con un color bien saturado, la nitidez perfectamente ajustada y un nivel de brillo más alto, el modo **Salón** es perfecto para ver películas en un salón donde hay una pequeña cantidad de luz ambiente • **Cine**: Complementado con un color preciso y el contraste más profundo a un nivel de brillo más bajo, el modo Cine es adecuado para reproducir películas en un entorno con luz ambiental, como en la sala de estar. • **Deporte**: Se complementa con la configuración del modo Deporte, que es adecuado para ver eventos deportivos en una sala luminosa con luz ambiental. • **Usuario**: utiliza la configuración personalizada basándose en los modos de imagen disponibles actualmente. • **3D**: esta opción es apropiada para reproducir imágenes 3D y clips de vídeo 3D. Esta función solo se encuentra disponible cuando la función 3D está habilitada. • **HDR10**: ofrece efectos de alto intervalo dinámico con mayores contrastes de brillo y colores. Este modo solamente está disponible cuando: **HDR** se establece en **Automático** y se detecta el contenido **HDR10**. • **HLG**: ofrece efectos gamma largo híbrida al agregar una curva logarítmica con brillo adicional sobre la parte superior de la señal. Este modo solamente está disponible cuando: **HDR** se establece en **Automático** y se detecta el contenido **HLG**.

Imagen (continuación)	**Gestión del modo de usuario** • **Cargar ajustes de** Si el modo de imagen actualmente disponible no se ajusta a sus necesidades, dispone de un modo que puede ser definido por el usuario. Puede utilizar cualquiera de los modos de imagen (excepto **Usuario**) como punto de partida y personalizar la configuración. 1. Vaya a **Imagen** > **Modo de imagen**. 2. Pulse ◀/▶ para seleccionar **Usuario**. 3. Pulse ▼ para resaltar **Gestión del modo de usuario** y después **Aceptar**. 4. Pulse ▼ para seleccionar **Cargar ajustes de** y pulse **Aceptar**. 5. Pulse ▼/ para seleccionar un modo de imagen que se aproxime a sus necesidades. 6. Pulse ▼ para seleccionar los elementos de submenú que desea cambiar y ajuste los valores con ◀/▶. Los ajustes definen el modo de usuario seleccionado.
	Ajustar • **Brillo**: Cuanto más alto sea el valor, más brillante será la imagen. Ajuste este control de modo que las áreas oscuras de la imagen aparezcan en negro y que los detalles en estas áreas sean visibles. • **Contraste:** Cuanto más alto sea el valor, mayor será el contraste de la imagen. Utilice esta opción para definir el nivel de blanco máximo una vez que haya ajustado el parámetro Brillo según la entrada seleccionada y el entorno de visualización. • **Color:** Un valor bajo genera colores menos saturados. Si el ajuste es demasiado alto, los colores de la imagen se exageran y la imagen carece de realismo. • **Tinte**: Cuanto mayor sea el valor, más rojiza será la imagen. Cuanto menor sea el valor, más rojiza será la imagen. • **Nitidez:** Cuanto mayor sea el valor, más nítida será la imagen.
	Avanzado • **Selec. de gamma**: Gamma se refiere a la relación entre la fuente de entrada y el brillo de la imagen. Elija un modo de gamma preferido entre los siguientes: 1,8, 2,0, 2,1, 2,2, 2,3, 2,4, 2,5, 2,6 y BenQ.

Imagen (continuación)	• **Brillo HDR**: El proyector puede ajustar automáticamente los niveles de brillo de la imagen según la fuente de entrada. También puede seleccionar manualmente un nivel de brillo para mostrar una mejor calidad de imagen. Cuando el valor sea más alto, la imagen será más brillante; cuando el valor sea más bajo, la imagen será más oscura.

	• **Temperatura de color**: Hay varios ajustes predeterminados de temperatura de color disponibles. Las configuraciones disponibles pueden variar en función del tipo de señal seleccionado.
	  • **Predefinido**: permite seleccionar una temperatura entre **Normal**, **Frío**, **Lámp. original** o **Caliente**.
	También puede establecer una temperatura de color preferida ajustando las siguientes opciones.
	  • **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.

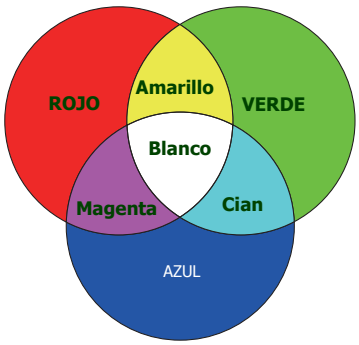
	• **Gestión de color**: Esta función proporciona seis conjuntos (RGBCMYW) de colores a ajustar. Al seleccionar cada color, puede ajustar la gama y la saturación de forma independiente de acuerdo con sus preferencias.
	  • **Color primario**: Selecciona un color entre **R** (Rojo), **G** (Verde), **B** (Azul), **C** (Cyan), **M** (Magenta), **Y** (Amarillo) o **W** (Blanco).
	  • **Tonalidad**: si aumenta la gama los colores, se incluirá una proporción mayor de los dos colores adyacentes. Consulte la ilustración donde se detalla cómo se relacionan los colores entre sí. 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.
	
	  • **Saturación**: permite ajustar los valores según sus preferencias. 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.
	Saturación es la cantidad de ese color en una imagen de vídeo. Los ajustes más bajos producen colores menos saturados; el ajuste “0” elimina completamente ese color de la imagen. Si la saturación es demasiado alta, el color será exagerado y poco realista.
	  • **Ganancia**: permite ajustar los valores según sus preferencias. Esto afectará al nivel de contraste del color primario que haya seleccionado. Cada ajuste que realice se reflejará en la imagen de forma inmediata.
	Cuando se selecciona "**Blanco**", "**Tonalidad**/**Saturación**/**Ganancia**" cambia a "**Gana. rojo**/**Gana. verde**/**Gana. azul**.

Imagen (continuación)	• **CinemaMaster**
	  • **Color Enhancer**: permite ajustar de forma precisa la saturación de colores con mayor flexibilidad. Modula algoritmos de color complejos para representar sin problemas colores saturados, gradientes finos, matices intermedios y pigmentos sutiles.
	  • **Tono natural**: proporciona un ajuste inteligente del tono solo para calibrar el color de la piel de las personas, no otros colores de la imagen. Evita la decoloración de los tonos de piel de la luz del haz de proyección, representando cada tono de piel en su tono más hermoso.
	  • **Pixel Enhancer 4K**: es una tecnología de superresolución que mejora drásticamente el contenido Full HD en términos de colores, contraste y texturas. También es una tecnología de mejora de detalles que refina los detalles de la superficie para obtener imágenes reales que aparecen en la pantalla. Los usuarios pueden ajustar los niveles de nitidez y la mejora de los detalles para una visualización óptima.
	  • **Motion Enhancer 4K**: puede usar esta función para suavizar vídeos en movimiento rápido mediante la comparación de marcos de imagen consecutivos y la inserción de un marco de imagen intermedio entre ellos.

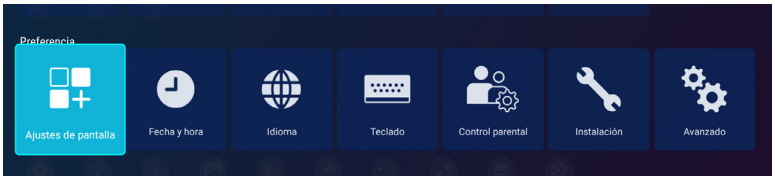
	• **Reducción de ruido**: Reduce el ruido eléctrico de imagen causado por los diferentes reproductores multimedia.
	• **Brilliant Color**: Esa función utiliza un nuevo algoritmo de procesamiento de color y mejoras generales para el sistema que permiten obtener mayor brillo a la vez que proporcionan colores verdaderos más vibrantes a la imagen 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.

	• **LumiExpert**: Para detectar activamente las condiciones de luz ambiental en el entorno de visualización y ajustar automáticamente el brillo visual equilibrado para el máximo confort. Disponible bajo cualquier modo de imagen, excepto para el modo Brillo y 3D.
	  • **ACT./DESACT.**: Selecciona habilitar o deshabilitar la función LumiExpert.
	  • **Nivel**: permite ajustar el desplazamiento de gamma en cada modo de imagen excepto en el modo Brillo y 3D.

	• **Modo Luz**: Selecciona una potencia de lámpara adecuada entre los modos suministrados. Consulte Ampliación de la vida útil de la lámpara en la páina 47.
	• **Restablecer modo de imagen actual** Devuelve los valores predeterminados de fábrica de todos los ajustes realizados para la opción **Modo de imagen**.
Deformación trapezoidal	• **Deformación trapezoidal automática**: Active esta función para permitir que el proyector ajuste automáticamente la configuración de la distorsión trapezoidal cuando se enciende. Consulte Corrección de la deformación trapezoidal en la páina 17. • **Deformación trapezoidal**: Muestra el menú **Deformación trapezoidal vertical** (c Auto) igual que el asistente de configuración.

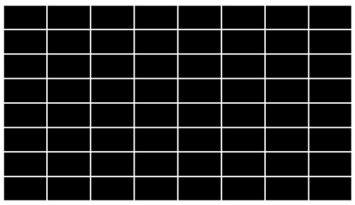
3D	Este proyector cuenta con una función 3D que le permite disfrutar de películas, vídeos y eventos deportivos en 3D, de una forma más realista, presentando la profundidad de las imágenes. Para ver las imágenes tridimensionales necesitará unas gafas 3D. • **Modo 3D**: la configuración predeterminada es **Automático** 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. • **Invertir sincr 3D**: cuando la imagen 3D esté distorsionada, habilite esta función para cambiar entre la imagen del ojo izquierdo y el ojo derecho para una experiencia de visualización 3D más confortable.
HDR	El proyector es compatible con fuentes de imagen **HDR**. Puede detectar automáticamente el intervalo dinámico de la fuente para SDR o HDR10 o HLG, y optimizar la configuración para reproducir contenido en un intervalo dinámico más amplio. Mientras tanto, **Modo de imagen** no se puede ajustar después de cambiar a **HDR**. También incluye **Brillo HDR**.
Luz	• **Temporizador de luz**: consulte Cálculo de la duración de la lámpara en la páina 46. • **Restablecer temporizador de la luz**: consulte Restablecimiento a cero del temporizador en la páina 50.
Activar/desactivar inicio	• **Desact. autom.**: Permite que el proyector se apague automáticamente si no se detecta ninguna señal de entrada después de un período de tiempo determinado para evitar el desperdicio innecesario de luz. • **Encendido directo**: permite que el proyector se encienda automáticamente cuando se proporciona alimentación a través del cable de alimentación. • **Refrigeración rápida**: Al seleccionar esta opción **ACT.** se activa la función y el tiempo de enfriamiento del proyector se reducirá a unos segundos. Si intenta reiniciar el proyector justo después de que que haya terminado el proceso de enfriamiento rápido , es posible que no se encienda correctamente y que se vuelva a poner en funcionamiento los ventiladores .

Preferencia



Pantalla de inicio	Le permite editar las opciones de **Acceso directo** o **Configuración** mostradas en la página de inicio **BenQ Launcher**.
	• **Acceso directo**: Permite ajustar o mostrar/ocultar las aplicaciones **Acceso directo** que se muestran en **BenQ Launcher**.
	  • **Automático**: Cuando **Automático** está **ACT.**, el sistema edita las aplicaciones **Acceso directo** automáticamente.
	  • **Manual**: Cuando **Automático** está **DESACT.**, puede entrar en **Manual** para editar las apps **Acceso directo**.
	• **Configuración**: Permite ajustar o mostrar/ocultar los ajustes de **Configuración** que se muestran en **BenQ Launcher**.

Fecha y hora	• **Fecha y hora automáticas**: Habilita **Fecha y hora automáticas** para el proyector. • **Zona horaria**: Ajusta la zona horaria del proyector. • **Formatear**: Ajusta el formato de visualización de la fecha y la hora.
Idioma	Configura el idioma del sistema.
Teclado	• **Teclado BenQ**: Muestra el teclado actual. • **Configuración del teclado BenQ**: Añade idiomas de teclado y define el tipo de teclado.
Control parental	Permite a los padres restringir el acceso al proyector para sus hijos. • **Clave de acceso al sistema**: Habilita o deshabilita la **Clave de acceso al sistema** para el proyector introduciendo **Clave de acceso al sistema**. • **Cambiar clave de acceso al sistema**: Le permite cambiar la **Clave de acceso al sistema**. Debe introducir la **Clave de acceso al sistema** antes de realizar el cambio. • **Código de acceso olvidado**: Escanea el código QR en la pantalla para decodificar su **Clave de acceso al sistema**. • **Apagado automático**: Entra en **Clave de acceso al sistema** para habilitar o deshabilitar **Apagado automático**. • **Ajuste de la hora**: Establece el tiempo tras el cual el proyector se apagará automáticamente. Debe introducir la **Clave de acceso al sistema** antes de realizar el cambio.

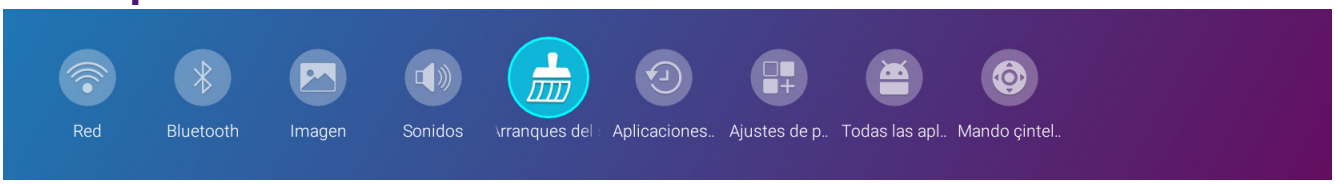
Instalación	• **Instalación del proyector**: El proyector puede instalarse en el techo o detrás de una pantalla, o con uno o más espejos. • **Patrón de prueba**: Ajusta el tamaño de la imagen, el enfoque y comprueba que la imagen proyectada no aparece distorsionada.  • **Altitud elevada** Es recomendable utilizar la opción **Altitud elevada** cuando se encuentra a una altura de entre 1.500 m y 3.000 m sobre el nivel del mar y la temperatura ambiente está comprendida entre 0 °C y 30 °C. El funcionamiento en "**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. En casos como este, debe cambiar al modo **Altitud elevada** para resolver el problema. Sin embargo, esto no significa que este proyector funcione en cualquier condición extrema o peligrosa. No utilice la opción **Altitud elevada** si se encuentra a una altura de entre 0 m y 1.500 m y la temperatura ambiente está comprendida entre 0 °C y 35 °C. El proyector se enfriará excesivamente si activa este modo en tales condiciones. • **Disparador de 12 V**: Si selecciona **ACT.**, el proyector enviará una señal electrónica cuando se encienda.

Avanzado	• **Formato HDMI** Permite seleccionar un formato de color adecuado para optimizar la calidad de visualización. • **Automático**: permite seleccionar automáticamente un espacio de color y un nivel de iDISC adecuados para la señal HDMI entrante. • **RGB limitado**: permite utilizar el intervalo limitado RGB 16-235. • **RGB completo**: permite utilizar el intervalo completo RGB 0-255. • **YUV limitado**: permite utilizar el intervalo limitado YUV 16-235. • **YUV completo**: Utiliza la gama completa YUV 0-255. • **Ecualizador HDMI** Permite ajustar la configuración de ganancia del ecualizador para una señal HDMI. Cuanto más alto sea el valor, mayor será el valor de ganancia. Si hay más de un huerto HDMI en el proyector, seleccione primero el puerto HDMI antes de ajustar el valor. • **HDMI EDID** Cambia el HDMI EDID entre HDMI 1.4 o HDMI 2.0 para resolver problemas de compatibilidad con reproductores antiguos. • **Mejorado**: El modo Mejorado puede cambiar a HDMI 2.0 EDID • **Estándar**: Estándar: El modo Estándar puede cambiar a HDMI 1.4 EDID • **Retorno de audio (HDMI-1)** Activa o desactiva la función de retorno de audio que solo es compatible con HDMI-1. • **ACT.**: Habilite Retorno audio para devolver el audio al altavoz. Cuando se conecte un altavoz ARC (canal de retorno de audio, por sus siglas en inglés) compatible al proyector con cables HDMI, el audio se puede mandar a estos altavoces desde el proyector • **DESACT.**: Deshabilitar a función Retorno de audio. • **Indicador LED** Puede apagar las luces de advertencia del LED. Esto es para evitar cualquier perturbación de la luz cuando se ven imágenes en una habitación oscura. • **Configuración de menús**: Ajusta la posición de sintonización de los parámetros.

Otros menús

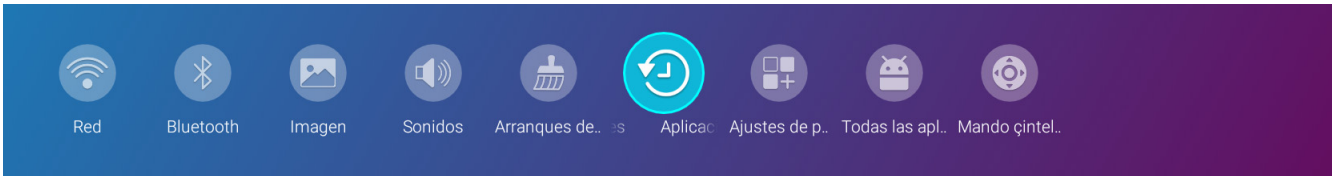
Hay otros menús disponibles en la página de inicio **BenQ Launcher**.

Arranque del sistema



Seleccione el menú **Arranque del sistema** para borrar el caché temporal en **BenQ Launcher**.

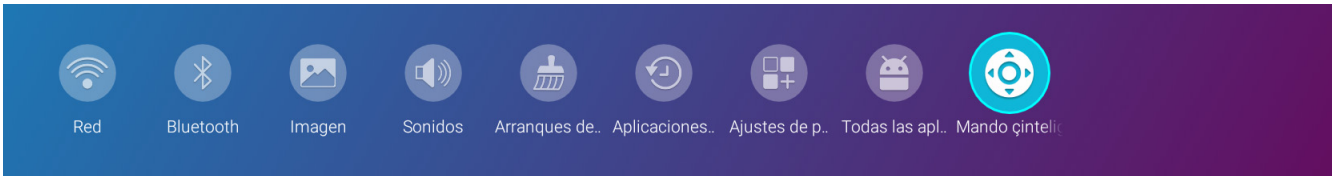
Aplicaciones recientes



Seleccione el menú **Aplicaciones recientes** para acceder a una lista de las aplicaciones utilizadas recientemente.

- Seleccione cualquier icono y pulse el botón abajo (▼) para eliminarlo de la lista de aplicaciones utilizadas recientemente.
- Seleccione cualquier icono y pulse el botón del menú (☰) del mando a distancia para borrar todos los iconos de la lista de aplicaciones utilizadas recientemente.

Mando çinteligente de BenQ



Seleccione el menú **Mando çinteligente de BenQ** para descargar la aplicación de control inteligente para un mejor control.

- Conecte el dispositivo móvil y el proyector a la misma red inalámbrica y, a continuación, escanee el código QR que aparece en la pantalla o introduzca la dirección del sitio web que aparece en la pantalla para descargar la aplicación **Mando çinteligente de BenQ** en su teléfono.



Si no puede instalar la aplicación **Mando çinteligente de BenQ**, asegúrese de que su teléfono inteligente puede instalar aplicaciones de fuentes distintas a Play Store o App Store.

Mantenimiento

Cuidados del proyector

Limpieza de la lente

Limpie la lente cada vez que observe que existe suciedad o polvo en la superficie. Asegúrese de apagar el proyector y dejar que se enfríe completamente antes de limpiar la lente.

- 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.

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 páina 16 y desconecte el cable de alimentación.

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



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

Almacenamiento del proyector

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

- 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 páina 53 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 de la lámpara

Cálculo de la duración de la lámpara

Cuando el proyector está en funcionamiento, la duración (en horas) del uso de la luz se calcula automáticamente mediante el temporizador incorporado. El método de cálculo de la duración de lámpara es el siguiente:

1. Tiempo de uso de la luz = (x+y+z) horas, si
   Tiempo usada en el modo Normal = x horas
   Tiempo usada en el modo Eco = y horas
   Tiempo usada en el modo SmartEco = z horas

2. Tiempo de utilización de luz equivalente = α horas

$\alpha = \frac{A'}{X} \times X + \frac{A'}{Y} \times Y + \frac{A'}{Z} \times Z$, si

X = especificación de duración de la fuente de luz del modo Normal
Y = especificación de duración de la fuente de luz del modo Eco
Z = especificación de duración de la fuente de luz del modo SmartEco
A es la especificación de duración de la fuente de luz más larga entre X, Y, Z

Para el tiempo utilizado en cada modo de lámpara que se muestra en el menú OSD:

- El tiempo utilizado se acumula y se redondea a un entero en Horas
- Cuando el tiempo utilizado es inferior a 1 hora, muestra 0 horas.

Cuando calcule manualmente la hora de uso de luz equivalente, es probable que se desvíe del valor mostrado en el menú en la pantalla, ya que el sistema del proyector calcula el tiempo utilizado para cada modo de lámpara en "Minutos" y luego redondea hacia abajo a un número entero en horas, que es el que se muestra en pantalla.

Para obtener la información sobre las horas de uso de la lámpara.

1. Desde la página de inicio **BenQ Launcher**, vaya a **Configuración** > **Pantalla** > **Luz** y pulse **Aceptar**. Aparecerá la página **Luz**.
2. Pulse ▼ para seleccionar **Temporizador de luz** y pulse **Aceptar**. Se mostrará la información **Temporizador de luz**.

Ampliación de la vida útil de la lámpara

• Configuración del **Modo Luz**

Desde la página de inicio **BenQ Launcher**, vaya a **Configuración** > **Pantalla** > **Imagen** > **Avanzado** y pulse **Aceptar**. Pulse ▼ para seleccionar **Modo Luz** y seleccione una lámpara adecuada entre los modelos proporcionados.

Al establecer el proyector en el modo **Económico** o **SmartEco** se prolonga el período de vida útil de la lámpara.

Modo Luz	Descripción
Normal	Proporciona un brillo de la lámpara del 100 %.
Económico	Disminuye el brillo para prolongar la vida útil de la luz y disminuye el ruido del ventilador.
SmartEco	Ajusta la potencia de la luz automáticamente en función del nivel de brillo del contenido y optimiza la calidad de la pantalla.

• Configuración de **Desact. autom.**

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

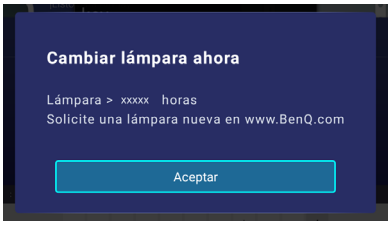
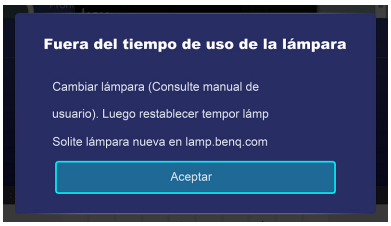
Para configurar **Desact. autom.**, vaya a **Configuración** > **Pantalla** > **Activar/desactivar inicio** > **Desact. autom.** y seleccione un ajuste.

Intervalos de sustitución de la lámpara

Cuando las luces **Indicador de la lámpara** se enciende de color rojo o cuando aparezca un mensaje donde se sugiera la sustitución de la misma, consulte a su distribuidor o vaya a http://www.BenQ.com antes de instalar una nueva lámpara. Una lámpara usada puede hacer que el proyector no funcione correctamente y, en circunstancias excepcionales, la lámpara puede incluso explotar.

- El brillo aparente de la imagen proyectada puede variar según las condiciones ambientales de iluminación y la configuración de contraste/brillo de la fuente de entrada seleccionada; de igual modo, es directamente proporcional a la distancia de proyección.
- El brillo de la lámpara se reducirá con el tiempo y puede variar según las especificaciones del fabricante. Se trata de un comportamiento normal y esperado.
- **Luz indicadora LAMP** y **Luz de advertencia de TEMPERATURA** se iluminarán cuando la lámpara esté demasiado caliente. Apague el proyector y deje que se enfríe durante 45 minutos. Si la LAMP (luz indicadora de la lámpara) o la TEMP (luz de advertencia de temperatura) siguen iluminadas al volver a encender el proyector, póngase en contacto con su proveedor. Consulte Indicadores en la páina 51.

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

	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 **Aceptar** para ignorar el mensaje.
 	DEBE sustituir la lámpara para que el proyector funcione con normalidad. Pulse **Aceptar** para ignorar el mensaje.

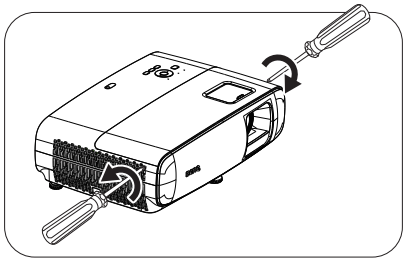
"XXXX", que aparece en los mensajes anteriores, corresponde a números que varían en los distintos modelos.

Sustitución de la lámpara

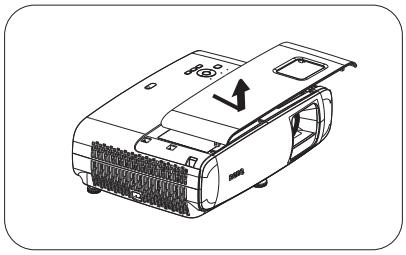
- Para reducir el riesgo de descargas eléctricas, no se olvide de apagar el proyector y desenchufar el cable de alimentación antes de cambiar la lámpara.
- Para reducir el riesgo de quemaduras graves, deje que se enfríe el proyector durante al menos 45 minutos antes de sustituir la lámpara.
- Para evitar lesiones en los dedos o daños en los componentes internos del proyector, tenga cuidado al retirar los cristales de una lámpara rota.
- Para evitar lesiones en los dedos o que la calidad de la imagen resulte afectada al tocar la lente, no toque el compartimento vacío de la lámpara cuando ésta se haya retirado.
- Esta lámpara contiene mercurio. Consulte la normativa sobre residuos peligrosos de su zona a fin de desechar la lámpara de la forma más adecuada.
- Para garantizar un funcionamiento óptimo del proyector, se recomienda adquirir una lámpara para proyectores cualificados cuando deba sustituirla.
- Si cambia la lámpara mientras el proyector está suspendido boca abajo, asegúrese de que no exista ninguna persona debajo del zócalo de la lámpara para evitar posibles lesiones en los ojos de las personas si dicha lámpara se rompe.
- Asegúrese de que haya una buena ventilación cuando manipule lámparas rotas. Le recomendamos que use máscaras, gafas de seguridad, gafas protectoras o máscara protectora y ropa protectora como guantes.

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

2. Afloje los tornillos que aseguran la tapa de la lámpara del lateral del proyector hasta que dicha tapa se afloje.



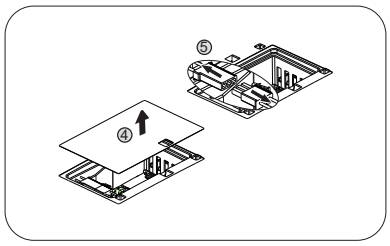
3. Quite la tapa de la lámpara del proyector.



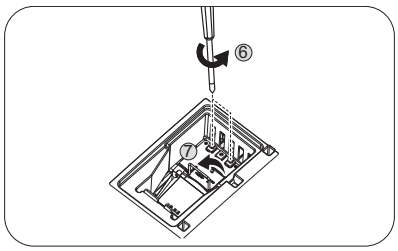
- No encienda la unidad sin la tapa de la lámpara.
- No introduzca la mano entre la lámpara y el proyector. Los bordes afilados del interior del proyector podrían causarle lesiones.

4. Retire el plástico de seguridad.

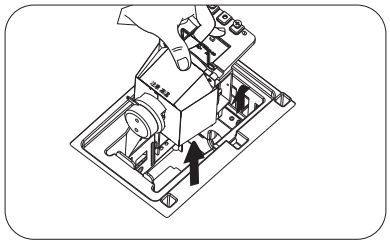
5. Desconecte el conector de la lámpara.



6. Afloje los tornillos que aseguran la lámpara interior.
7. Levante la palanca para que quede en posición vertical.

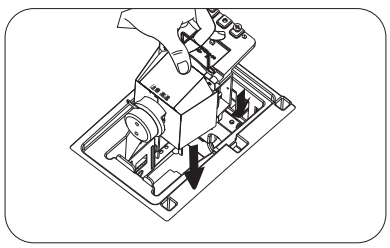


8. Utilice la palanca para retirar la lámpara del proyector lentamente.

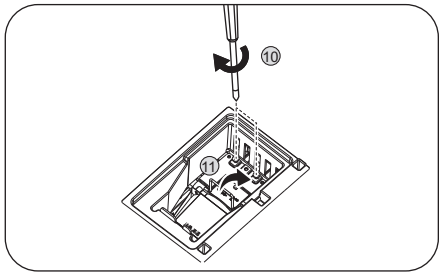


- Si lo hace demasiado rápido, la lámpara podría romperse y es posible que se esparzan cristales en el proyector.
- No coloque la lámpara en lugares donde pueda salpicarle el agua, que estén al alcance de los niños o cerca de materiales inflamables.
- No introduzca las manos en el proyector después de retirar la lámpara. Los bordes afilados del interior del proyector podrían causarle lesiones. Si toca los componentes ópticos del interior, se podrían producir irregularidades en el color y distorsiones en las imágenes proyectadas.

9. Inserte el conector de la lámpara.

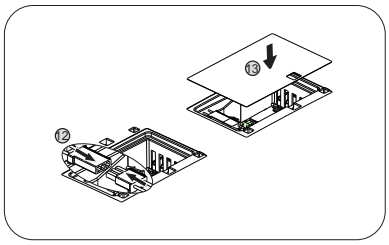


10. Apriete los tornillos que sujetan la lámpara.
11. Asegúrese de que la palanca esté completamente plana y encajada en su sitio.

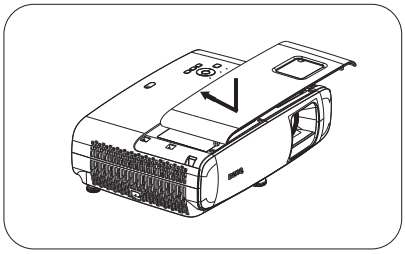


- Si el tornillo queda suelto, es posible que la conexión no se realice de forma adecuada y el funcionamiento de la unidad no sea correcto.
- No apriete el tornillo en exceso.

12. Enchufe el conector de la lámpara.
13. Vuelva a colocar el plástico de seguridad en la parte superior.

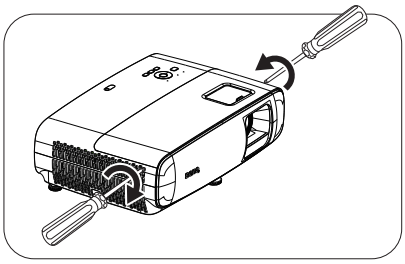


14. Vuelva a colocar la cubierta de la lámpara en el proyector.



15. Apriete el tornillo que sujeta la tapa de la lámpara.

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



16. Conecte la alimentación y reinicie al proyector.

Restablecimiento a cero del temporizador

17. Cuando desaparezca el logotipo de inicio, abra el menú de visualización en pantalla (OSD). Vaya a **Configuración** > **Pantalla** > **Luz** y pulse **Aceptar**. Aparecerá la página **Luz**. Resalte **Restablecer temporizador de la luz** y pulse **Aceptar**. Aparece un mensaje de advertencia preguntándole si desea restablecer el temporizador de la lámpara. Resalte **Restablecer** y pulse **Aceptar**. La duración de la lámpara se ajustará a “0”.

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

Indicadores

Luz			Estado y descripción
POWER ○	TEMP ○	LAMP ○	
Eventos del sistema			
			El sistema se encuentra en el modo de espera
			El sistema se está encendiendo
			El sistema funciona con normalidad
			El sistema se está enfriando
			Descargando
			Error de inicio de la rueda de colores
			Error de restablecimiento del módulo de escala
			Vida útil de la lámpara agotada
			La puerta de la lámpara no está cerrada
Eventos de quemado			
			Quemado activado
			Quemado desactivado
Eventos relacionados con la lámpara			
			Error de la lámpara en funcionamiento normal
			La lámpara no está encendida
Eventos relacionados con la temperatura			
			Error del Ventilador 1 (la velocidad real del ventilador está fuera de la velocidad deseada)
			Error del Ventilador 2 (la velocidad real del ventilador está fuera de la velocidad deseada)
			Error del Ventilador 3 (la velocidad real del ventilador está fuera de la velocidad deseada)
			Error del Ventilador 4 (la velocidad real del ventilador está fuera de la velocidad deseada)
			Error de Temperatura 1 (exceso de temperatura limitada)

	○: **DESACT.**	: Naranja encendido : Naranja intermitente	: Verde encendido : Verde intermitente	: Rojo encendido : Rojo intermitente

Solución de problemas

El proyector no se enciende

Causa	Solución
No se recibe corriente del cable de alimentación.	Enchufe el cable de alimentación al conector de alimentación 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 cubierta de la lámpara no está instalada correctamente.	Asegúrese de que la cubierta de la lámpara esté correctamente instalada y de que los tornillos también estén apretados. Consulte Conexiones inalámbricas en la páina 23.

No hay imagen

Causa	Solución
La fuente de vídeo no está encendida o conectada correctamente.	Active la fuente de vídeo y compruebe que el cable de señal 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 **Fuente**.
No ha retirado la cubierta de la lente.	Abra la cubierta de la lente.

Imagen borrosa

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

El mando a distancia no funciona.

Causa	Solución
Las pilas están agotadas.	Cambie las dos pilas por otras nuevas.
Existe un obstáculo entre el mando a distancia y el proyector.	Elimine el obstáculo.
Está demasiado alejado del proyector.	Sitúese a menos de 8 metros (aprox. 26 pies) del proyector.
Las baterías están mal instaladas.	Asegúrese de que las polaridades coincidan correctamente con los polos positivo y negativo marcados dentro del compartimento de las baterías. Consulte Sustituir las baterías del mando a distancia en la páina 7.

La contraseña es incorrecta.

Causa	Solución
Ha olvidado la contraseña.	Consulte Control parental en la páina 42.

Especificaciones

Especificaciones del proyector

Todas las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.

Ópticas

Resolución
3840 x 2160 con XPR

Sistema óptico
1-CHIP DMD

Lente
F = 2 ~ 2,2, f = 15,7 ~ 17,27 mm

Intervalo de enfoque claro
1,3 m ~ 5,1 m con gran angular,
1,0 m ~ 3,8 m con teleobjetivo

Lámpara
Lámpara de 245 W

Relación de zoom
1,1 X

Eléctricas

Fuente de alimentación
100–240 VCA, 3,4 A, 50–60 Hz (automático)

Consumo de energía
350 W (máx.); 0,5 W (espera)

Mecánicas

Peso
3,9 Kg ± 200 g (8,6 lbs ± 0,44 lbs)

Terminales de salida

Altavoz
5 vatios x 1

Salida de señal de audio
Conector de audio de PC x 1
SPDIF a óptico x 1

Control

USB
Tipo-A (USB 3.0) x 1: Unidad/Lector de medios, descarga de firmware (5 V 1,5 A)
Tipo-A (USB 2,0) x 1: Fuente de alimentación (5 V y 2,5 A)
Mini-B x 1, Tipo -A (dongle inalámbrico USB) x 1

12 VCC x 1: activador de control de la pantalla

Control de serie RS-232
9 clavijas x 1

Receptor de infrarrojos x 2

Terminales de entrada

Entrada de señal de vídeo
HDMI (2.0b, HDCP 2.2) x 2

Requisitos medioambientales

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

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

Altitud de funcionamiento
0-1499 m a 0 °C-35 °C
1500–3000 m a 0°C–30°C
(con Modo Gran altitud activado)

Temperatura de almacenamiento
-20°C–60°C a nivel del mar

Humedad de almacenamiento
HR de entre el 10 % y el 90 % (sin condensación)

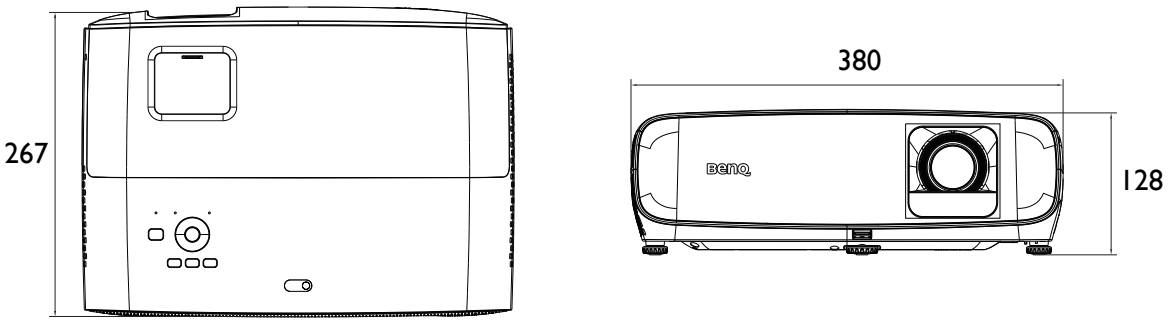
Altitud de almacenamiento
30°C a 0~12 200 m por encima del nivel del mar

Transporte
Se recomienda el embalaje original o equivalente.

Reparación
Visite el siguiente sitio web y seleccione el país para encontrar su contacto de servicio técnico.
http://www.benq.com/welcome

Dimensiones

380 mm (Ancho) x 128 mm (Alto) x 267 mm (Profundidad)



Unidad: mm

Tabla de frecuencias

Frecuencias admitidas para la entrada HDMI (HDCP)

• Frecuencias de PC

Resolución	Modo	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia de píxeles (MHz)	Formato 3D admitido	
					Superior-Inf.	Lado a lado
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	V	V
	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	115,5		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108		
1024 x 576 a 60 Hz	Frecuencias de equipo portátil BenQ	60,00	35,820	46,996		
1024 x 600 a 65 Hz	Frecuencias de equipo portátil BenQ	64,995	41,467	51,419		
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V
	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	146,25		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000	V	V
	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	V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500		
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500	V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500	V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750	V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000	V	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250	V	V
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	75,06	68,68	100,00		
1920 x 1080 a 60 Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5	V	V
1920 x 1200 a 60 Hz	1920 x 1200_60 (reducción de eliminación de brillo)	59,95	74,038	154	V	V
1920 x 1080 a 120Hz	1920 x 1080_120 (solo compatible con HDMI 2.0)	120,000	135,000	297		
3840 x 2160	3840 x 2160_30 Para el modelo 4K2K	30	67,5	297		
3840 x 2160	3840 x 2160_60 Para el modelo 4K2K (solo compatible con HDMI 2.0)	60	135	594		

Las frecuencias indicadas anteriormente pueden no ser compatibles debido al archivo EDID y las limitaciones de la tarjeta gráfica VGA. Es posible que algunas frecuencias no se puedan seleccionar.

• Frecuencias de vídeo

Frecuencia	Resolución	Frecuencia horizontal (KHz)	Frecuencia vertical (Hz)	Frecuencia del reloj de puntos (MHz)	Formato 3D admitido		
					Empaquetamiento de cuadros	Superior-Inf.	Lado a lado
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27			
480p	720 x 480	31,47	59,94	27			
576i	720 (1440) x 576	15,63	50	27			
576p	720 x 576	31,25	50	27			
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25	V	V	V
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25	V	V	V
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74,25	V	V	V
1080/25P	1920 x 1080	28,13	25	74,25			
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30	74,25			
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25			V
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25			V
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5		V	V
1080/60p	1920 x 1080	67,5	60	148,5		V	V
2160/24P	3840 x 2160 (solo compatible con HDMI 2.0)	54	24	297			
2160/25P	3840 x 2160 (solo compatible con HDMI 2.0)	56,25	25	297			
2160/30P	3840 x 2160 (solo compatible con HDMI 2.0)	67,5	30	297			
2160/50P	3840 x 2160 (solo compatible con HDMI 2.0)	112,5	50	594			
2160/60p	3840 x 2160 (solo compatible con HDMI 2.0)	135	60	594			

Tabla de Profundidad de color

Mostrar formato (tasa de actualización)	Submuestreo cromático	8 bits	10 bits	12 bits
4 K/60p (60 Hz)	4:04:04	Sí	No	No
	4:02:02	Sí	Sí	Sí
	4:02:00	Sí	Sí	Sí
4 K/24 p (24 Hz)	4:04:04	Sí	Sí	Sí
	4:02:02	Sí	Sí	Sí
	4:02:00	Sí	Sí	Sí